http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

124 PAGINE

ZOOL: IL PLATFORM DELL'ANNO!

SENSIBLE SOCCER & WIZKID
RITORNO ALLA GRANDE
PER I SENSIBLE SOFTWARE

LURE OF THE TEMPTRESS
INDIANA JONES IV
ETERNAM
AVVENTURIERI ALLA RISCOSSA!

Anno V Numero 44 - Luglio/Agosto 1992 - Lire 8000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

XENIA EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Via Bognar 1
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Comm.le I. Portali-Piazza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIMINI (FO) - EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal Dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Corso Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BUSTO ARISIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale
VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Padana 292 (Int. Città Mercato)

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
FOGGIA - IL COMPUTER CASH Via Vittime Civili 66/A
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34

SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY Viale Della Regione, 63
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76

VENETO:
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta, 4
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 79
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
TREVISO - GUERRA EGIDIO Piazza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

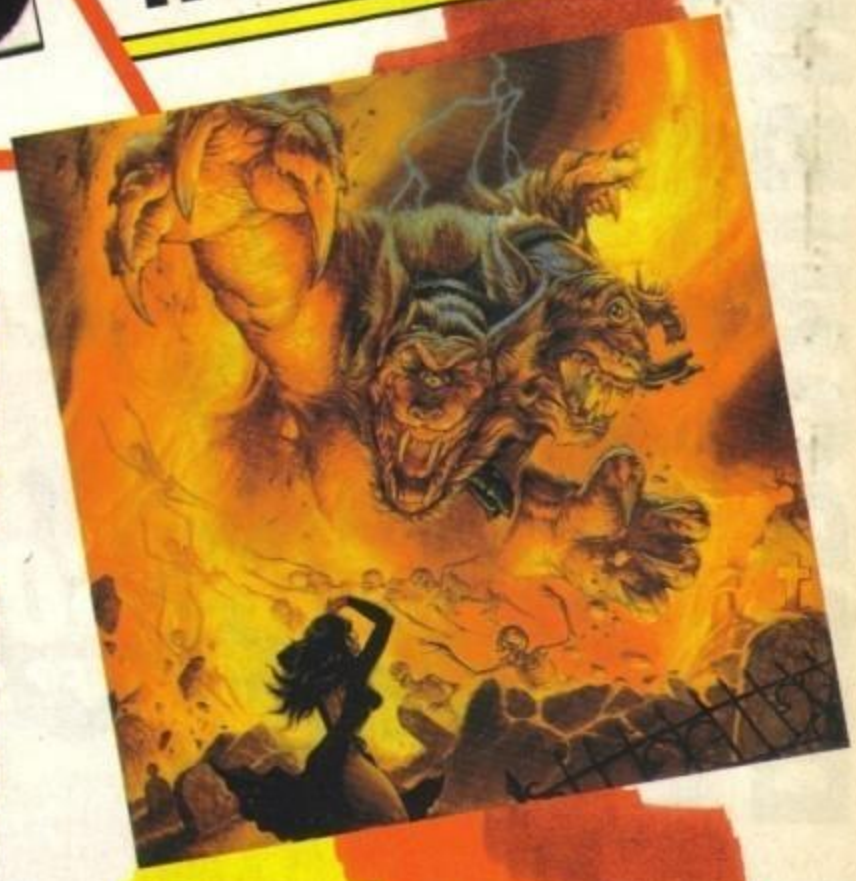
ELVIRA® II
The Jaws of Cerberus™

ACCOLADE™

AMIGA

PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA.
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA O MOUSE.

ATTENZIONE...
QUESTO GIOCO
È TUTTO
IN ITALIANO



SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA.

UNA FORZA MALIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI - UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA - SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

ELVIRA IMAGE © 1991 QUEEN B PRODUCTIONS. ALL OTHER MATERIALS © 1991 ACCOLADE, INC. ELVIRA AND MISTRESS OF THE DARK ARE THE TRADEMARKS OF QUEEN B PRODUCTIONS. THE JAWS OF CERBERUS IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND REGISTERED TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L. 7000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI GIOCABILI + 1 SENSAZIONALE VERSIONE DIMOSTRATIVA + UTILITY ANTIVIRUS

DA QUESTO NUMERO 32 PAGINE!

All'interno del dischetto troverete:

AQUAVENTURA
DOPO QUATTRO ANNI E' FINALMENTE USCITO!

SENSIBLE SOCCER
MIGLIORE DI KICK OFF? SCOPRITELO!

STRIKER
UN NUOVO CALCIO PER MANDARVI NEL PALLONE!

VOI: MONKEY ISLAND II - [illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

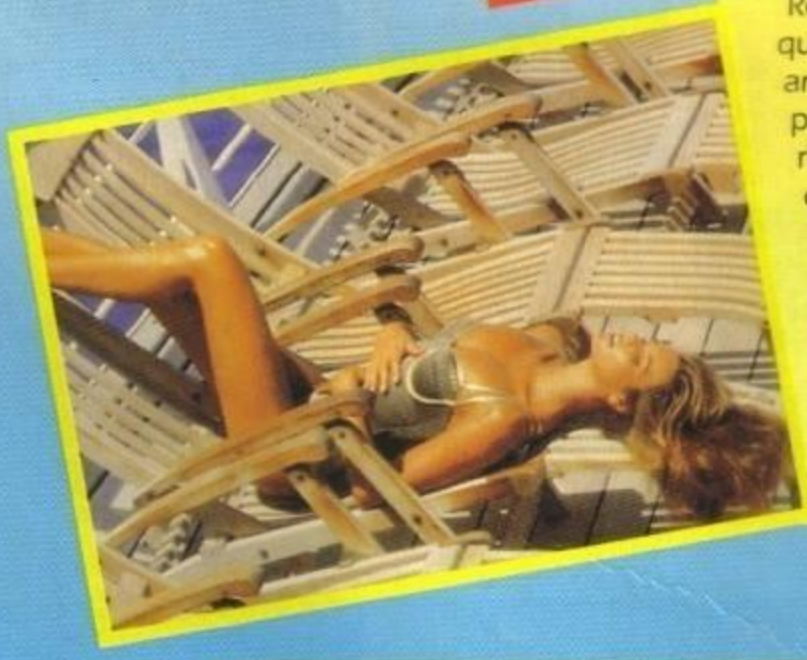
Editoriale

STEFANO IN VACANZA, E I REDATTORI BALLANO

Succede a tutti di andare in vacanza, anche se per poco, pochissimo tempo, ed è successo che per essere qui in agosto (mentre tutti si stanno bruciacchiando sotto il sole) ho pensato di trascorrere qualche giorno di vacanza in questo meraviglioso mese di luglio. Ma, cosa volete, qui in Redazione, appresa la notizia, tutti si sono dati alle più stravaganti ilarità: Roberta riceve i pony e chi ci viene a trovare in costume da bagno, Max va sempre in giro col suo salvagente a forma di isola con palma, Alex gironzola continuamente con due schiavi che gli fanno aria con le foglie di ficus mentre Giancarlo si accontenta di trascinarsi dietro il canotto.

Per non parlare poi di Gabriele e di Francesco che, essendo entrambi liguri, vagano per la Redazione vestiti da Cristoforo Colombo. Insomma, ragazzi, qui il caldo ha veramente dato alla testa a tutti. Ma siamo andati così "fuori" che anche in questo numero che vale per due (luglio e agosto) siamo riusciti a catturare e recensire (o anteprimeggiare) per voi delle novità da farvi davvero accapponare la pelle, e così, mentre leggerete TGM sotto il sole, brividi di freddo vi scorreranno nelle vene e non vedrete l'ora che arrivi settembre per giocare a tutto quello che vi aspetta.

Buone vacanze a nome di tutta la Redazione,
Stefano Gallarini



Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo Reynaud **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Stefano Gallarini, William Baldaccini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI).
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246. **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.
Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale [illegible] estato a Xenia Edizioni S.r.l - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se hai un PC corri in edicola, troverai la rivista che fa per te a sole L. 9.900 con dischetto da 3 1/2

TUTTO SU:
GAMES
NEW
SOFTWARE
HARDWARE
UTILITY

XENIA
EDIZIONI

FANTE DESIGN STUDIO - MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

Amiga

Bla bla.

TECNICA
GIOCABILITÀ
INNOVAZIONE

GLOBALE
90%

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle faccine i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come. Il secondo vi indica invece se il gioco in questione è immediato e semplice da giocare, o se le istruzioni sono sufficientemente chiare. L'ultimo fattore, molto importante, vi dice quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale su tutti i fattori del gioco.
E, per finire, ecco a voi io significato delle quattro faccine che potreste trovare.
Buon divertimento.

- Indica un giudizio non soddisfacente
- Indica un giudizio positivo ma normale
- Indica un giudizio decisamente positivo
- Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Indice

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	12
REVIEW	46
TIPS	59
POSTA	117

AMIGA

CATCH'EM	105
COOL CROC TWINS	67
CRAZY CARS III	102
EUROPEAN CHAMPIOSHIP FOOTBALL	107
G-LOC	84
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	75
HUMANS	52
INDIANA JONES IV ARC.	111
PUSHOVER	54
RED ZONE	88
SENSIBLE SOCCER	72
WIZKID	48
ZOOL	46

PC

ACES OF THE PACIFIC	78
BUMBY	87
ETERNAM	96
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	99
FREE D.C.	114
GATEWAY	112
GUY SPY	80
HARDBALL III	92
INDIANA JONES IV ADV.	70
INDIANA JONES IV ARC.	111
LURE OF THE TEMPTRESS	56
TV SPORTS BASEBALL	109

ST

COOL CROC TWINS	67
EUROPEAN CHAMPIONSHIP FOOTBALL	107
G-LOC	84
PUSHOVER	54

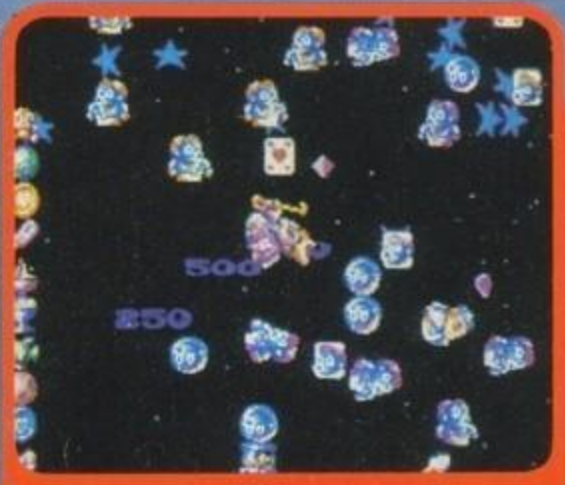
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Voci di c

X-WING

La notizia è di quelle veramente grosse, che meriterebbero sicuramente uno spazio più adeguato, ma visto che per il momento di foto disponibili ne abbiamo reperita solo una non potevamo fare di più.
Stiamo parlando del prossimo prodotto LUCASARTS destinato a vedere la luce entro la fine dell'anno. Si tratta di un simulatore futuristico spaziale che vi vedrà alla guida del caccia di Luke Skywalker, le informazioni al riguardo sono ancora piuttosto stringate, ma stiamo facendo di tutto per prepararvi un'adeguata anteprima.



IL RITORNO DI STAVROS FASOULAS!

Molti di voi se lo ricorderanno, per altri si tratta di un perfetto sconosciuto.
E' comunque stato, qualche anno fa, uno dei più affermati programmatori per Commodore 64, realizzando grandi classici come Sanxion, Delta o Quedex. Dopo anni di sviluppo dovrebbe essere finalmente in dirittura d'arrivo il suo GALACTIC - The Vision Game che si presenta come uno dei lavori più interessanti dell'anno, staremo a vedere...

ANCORA CALCIO!

Nonostante manchino all'appello ancora alcune delle innumerevoli simulazioni calcistiche prèviste per quest'estate (Liverpool, Arsenal, Kick Off, sempre che sia effettivamente previsto per quest'estate...) eccone saltare fuori ancora un'altra... Si tratta di WORLD CLASS SOCCER dell'Audiogenic, le premesse ci sono, specie se considerate l'ottima fattura del precedente World Class Rugby, ne sapremo di più sul prossimo numero.

CYBER RACE

Rimaniamo in California per un'indiscrezione trapelata sul nuovo titolo in via di sviluppo nei cantieri della CYBERDREAMS (gli autori dell'incredibile Darkseed). Come si intuisce dal titolo di tratterà di tutta una serie di gare automobilistiche ambientate in un remoto futuro, volete saperne di più? Anche noi!

COME NON DETTO

Vi ricordate che sul numero avevamo ipotizzato come nuovo progetto per il grandissimo Archer Maclean (al momento impegnato con 8 Ball) un possibile International Karate Deluxe? Abbiamo sbagliato, si tratterà pur sempre di una riproposta di un vecchio classico per Commodore 64, ma la pista giusta è quella di DROPZONE!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

orridoio

UN RITORNO ELITARIO...

E' stato uno di quei giochi che hanno fatto la storia del software: ELITE.
A quanto pare il suo superatteso seguito, logicamente sviluppato dal geniale David Braben, dovrebbe essere praticamente ultimato. Al ritorno dalle vacanze sapremo essere più precisi.

ALTRO COLPO ALLA PIRATERIA

La Leader Distribuzione fa presente l'ennesima vittoria, penale e civile, ottenuta contro un negozio romano che metteva illegalmente in commercio copie piratate dei giochi... Tutto questo in attesa di una sempre più auspicata normativa specifica.

RIECCO BART SIMPSON!

Il popolare personaggio statunitense, che comunque qui in Italia ha abbastanza faticato a imporsi al grande pubblico, sembra destinato ad un felice ritorno sui nostri monitor, l'appuntamento è previsto entro la fine dell'anno.

NUOVAMENTE IN PENOMBRA

Dopo il grande successo di Shadowlands è ormai annunciato il seguito ufficiale che si dovrebbe chiamare SHADOWWORLDS, questa volta ambientato nel futuro. Scontato il riutilizzo, anche se riadattato alla nuova situazione, del Photoscape, la rivoluzionaria routine luminosa che ha suscitato tanto scalpore. La data di uscita non è ancora ufficiale, ma contiamo di essere più precisi dopo l'estate.

INVASIONI D'OLTREMANICA!

Questo mese sono state nostre gradite ospiti due delle più simpatiche "pierre" inglesi, nostre abituali interlocutrici durante le aspre e interminabile battaglie per il reperimento del materiale più interessante.
Nella foto A potete conoscere Caroline Stokes, della Virgin, in posa plastica, nel frattempo Giancarlo prova la morsa del coccodrillo di Alex con la quale è solito trattare con i redattori più ritardatari. Nella B compare invece la biondissima Julia Coombs, della Mirage, in primo piano un Max sorridente, dietro di loro c'è invece Marco Auletta che se la ride ancora dopo il rientro a casa. La C è un tipico scatto commemorativo di gruppo, mentre la D raffigura la Caroline mentre propone l'ipotesi (accolta) di Terminator sulla copertina di ConsoleMania... Alex (foto E) aveva provato a far sparire qualche eprom, ma è stato colto sul fatto e costretto a restituire la refurtiva! Julia sorridi! (Foto F). Tranquillo Alex, Caroline non te la tocca nessuno (foto G)!
Alla prossima...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Addams Family™

TM & © 1991 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION.
ALL RIGHTS RESERVED.

ocean®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

ANNO 2
NUMERO 10
LUG./AGO. 1992
LIRE 5000

XENIA
EDIZIO

Consolemania

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX

Diamo un calcio
alle nostre console
European Club Soccer
Champions of Europe

Corriamo sul Famicom con
F1 GP

TERMINATOR
comincia la caccia su
Mega Drive e Master System

CHUCK ROCK
vi hanno rapito la donna?
Armatevi di... pancia e partite

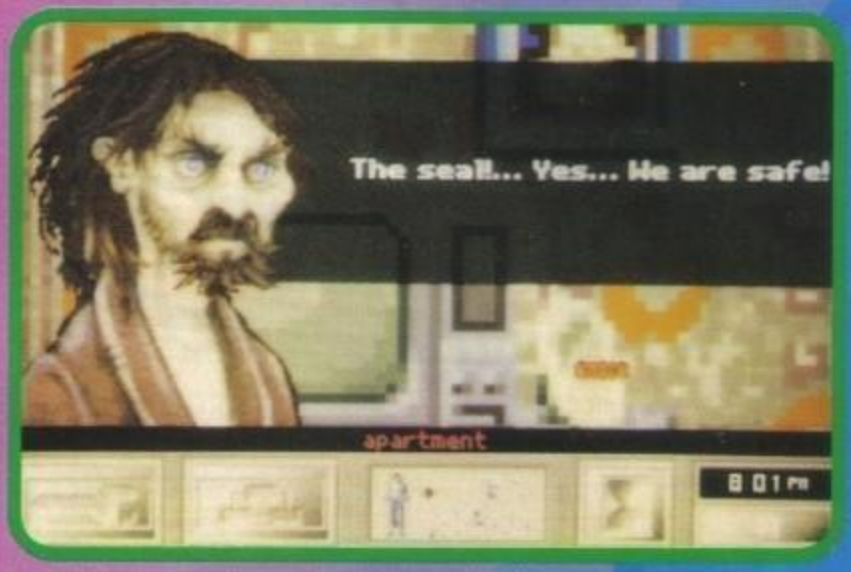
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

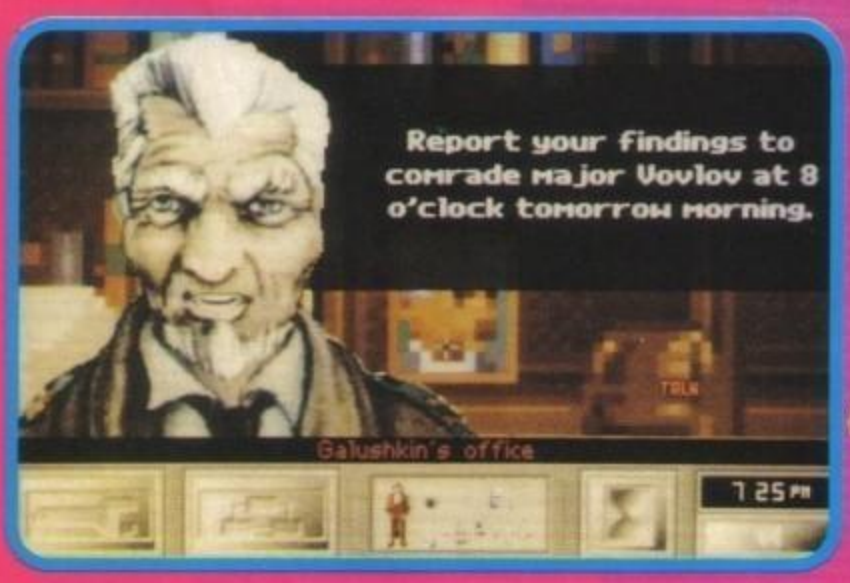
http://www.oldgamesitalia.net/

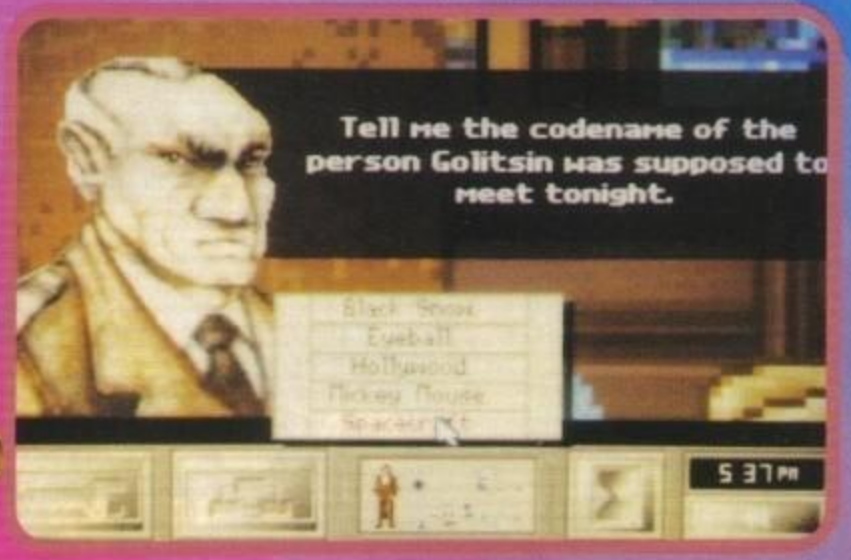
KGB: CONF PARL

Scoprirete così che quei mattacchioni della Virgin si sono divertiti a prendere un ex capitano del GRU (Grandi Redattori Uniti o qualcosa del genere) di nome Maksim (nota abbrevazione di Massimiliano: il nostro Max è proprio dovunque)(guarda che mi chiamo Massimo e non Massimiliano! NdMax) Rukov e a sbatterlo dietro a una scrivania del KGB. O meglio di un ben preciso dipartimento del KGB: il dipartimento P del secondo distaccamento moscovita. Compiti particolari: scoprire il marcio all'interno della stessa organizzazione e, se possibile, porci rimedio. Detto in termini un pochettino più pratici e, purtroppo, attuali: "i mafiosi sono proprio dappertutto". Detto in modo ancora più pratico: "uccidi se non vuoi essere ucciso!"

sto in nome del tesserino con scritto "Agente del KGB" che appenderete alla tasca sinistra della vostra giacca. La struttura del gioco sarà a missioni: ognuna di esse portata a termine vi chiarirà sempre più il motivo per cui rischiate la vita. L'interfaccia utente è di tipo punta e clicca, l'ideale per un adventure a raccolta di oggetti in cui molto spazio è lasciato alla raccolta di indizi importanti e al dialogo con personaggi più o meno influenti che saranno stilizzati in un modo abbastanza fumettistico ma pieno di risvolti umoristici. Certo, lo riconosco: le parole non possono essere sufficienti, per cui datevi un'occhiatina alle foto e ditemi se non ravvisate una straordinaria somiglianza con Harrison Ford nell'ufficialetto che vi chiede i documenti o se non vi fa schiattare dalle risate il volto scapestrato del terrorista. Perché questo, ed altro saranno i temi centrali del gioco: avventura, umorismo, esplorazione, viaggi, ispezioni "irregolari" di appartamenti, tensione, lotta per la vita, avventurette con donne fatali e tanto, taaanto marcio e taaanta corru-





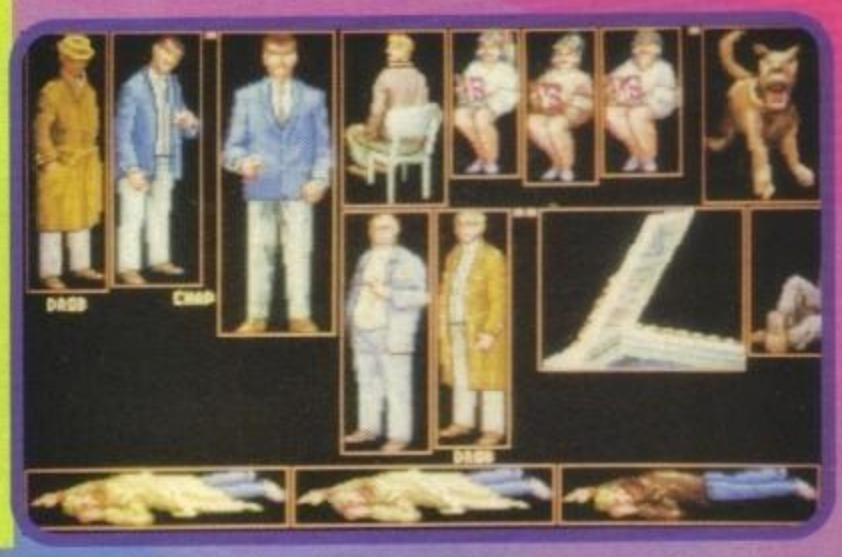


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

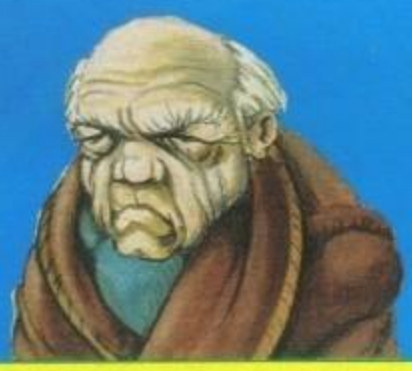
DELZIALMENTE ANDO

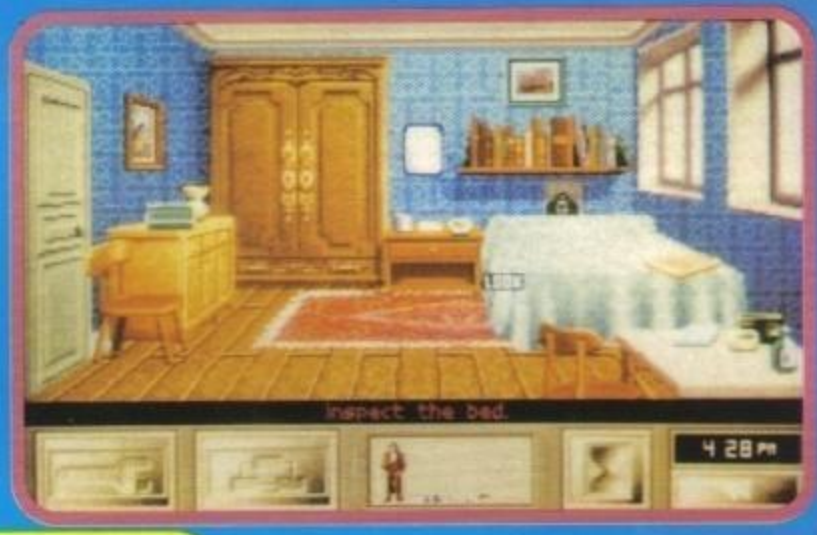


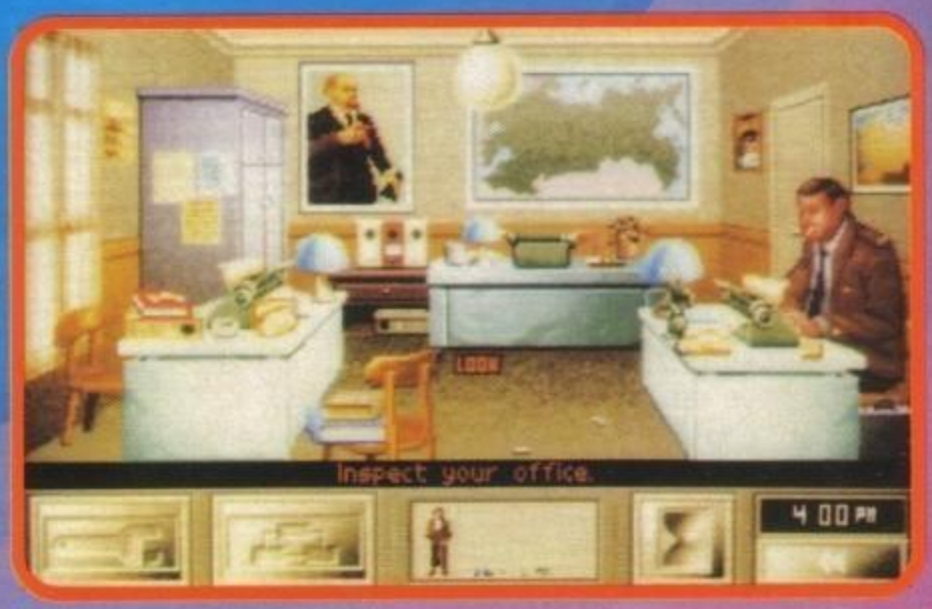
Avete mai pensato di poter diventare membri del KGB e fare quello che nessun uomo ha mai fatto prima? No? Bene! Avete letto troppe fiabe da bambini. Rimediate leggendovi qualche bel libro di spionaggio e poi andate pure a bussare alla porta della Virgin Games (e sarete sforacchiati da trentaduemila proiettili, ehm).

zione. Altro che stare a poltrire dietro ad una scrivania a leggere anonimi rapporti di ancora più anonimi collaboratori! Particolare curioso! Poco prima del pacco definitivo (quello col dischetto contenente le schermate effettive del gioco e la descrizione delle principali caratteristiche del gioco) ci era pervenuto un plico con i bozzetti disegnati a matita dei personaggi del gioco (quelli che vedrete anche nelle nostre foto). I casi sono due: o erano proprio i disegni originali (nel qual caso stiamo già pensano di mettere il tutto all'asta e di rivenderli al miglior offerente) o erano fotocopie a colori talmente ben fatte da lasciare giù il colore (nel qual caso possiamo sempre spacciarli per veri e sperare di non imbroccare un perito grafico all'atto della vendita). Scherzi a parte l'argomento spionistico non è certo un filone molto sfruttato e il titolo più recente che mi salta in mente è quello di Covert Action della Microprose (se non erro, appena recensito su TGM Action). Peccato che la differenza sia all'atto pratico così marcata (come paragonare un arcade sia pure di cervello con un simil-adventure come questo KGB) da non poter individuare un vero prodotto concorrente che possa mettergli i bastoni fra le ruote. Se quindi i programmatori riusciranno, come noi tutti ci auguriamo, a tirar fuori un prodotto di buona fattura sfruttando appieno l'umorismo che già traspare dalle foto su queste pagine il successo sarà praticamente assicurato. Giusto a titolo di cronaca precisiamo che i programmatori sono gli stessi di DUNE (i francesi Cryo) e che probabilmente KGB non avrà più segreti per voi già da settembre (e notate bene: ho detto KGB, non IL KGB!). Arrivederci a settembre/ottobre, quindi, per la recensione della versione PC e poco più tardi quella Amiga!

G.B.







http://www.oldgamesitalia.net/

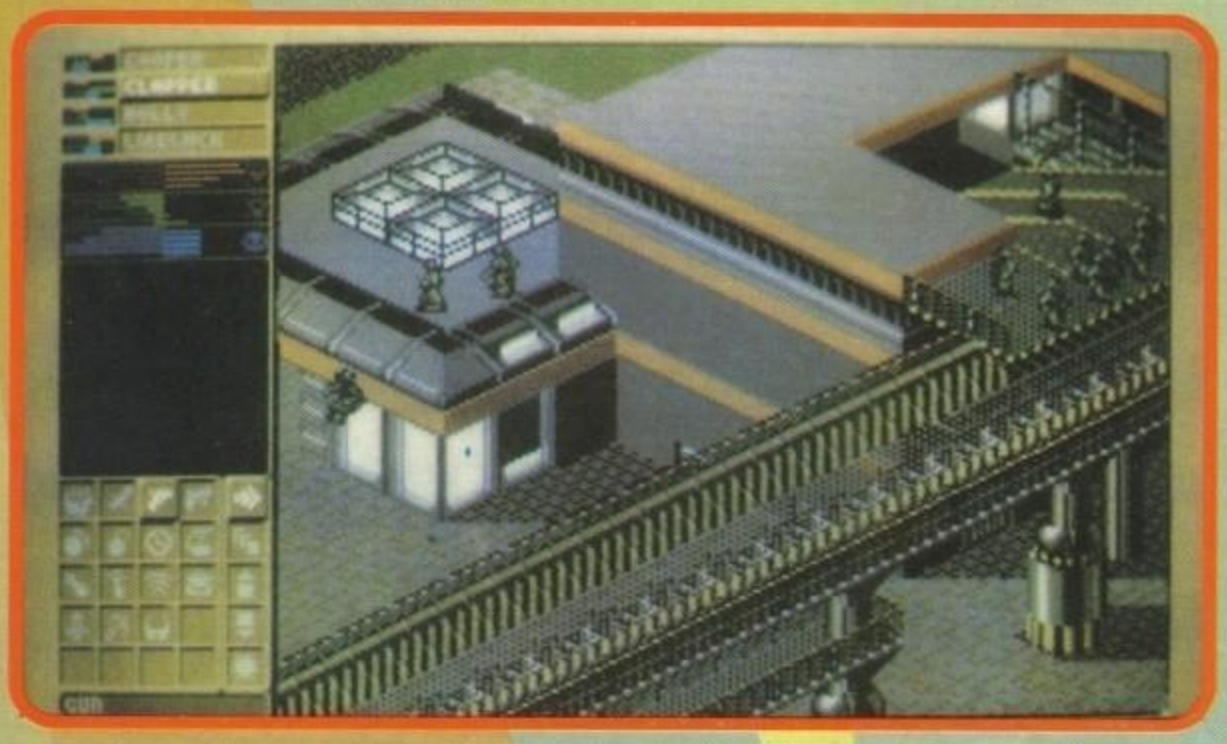
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

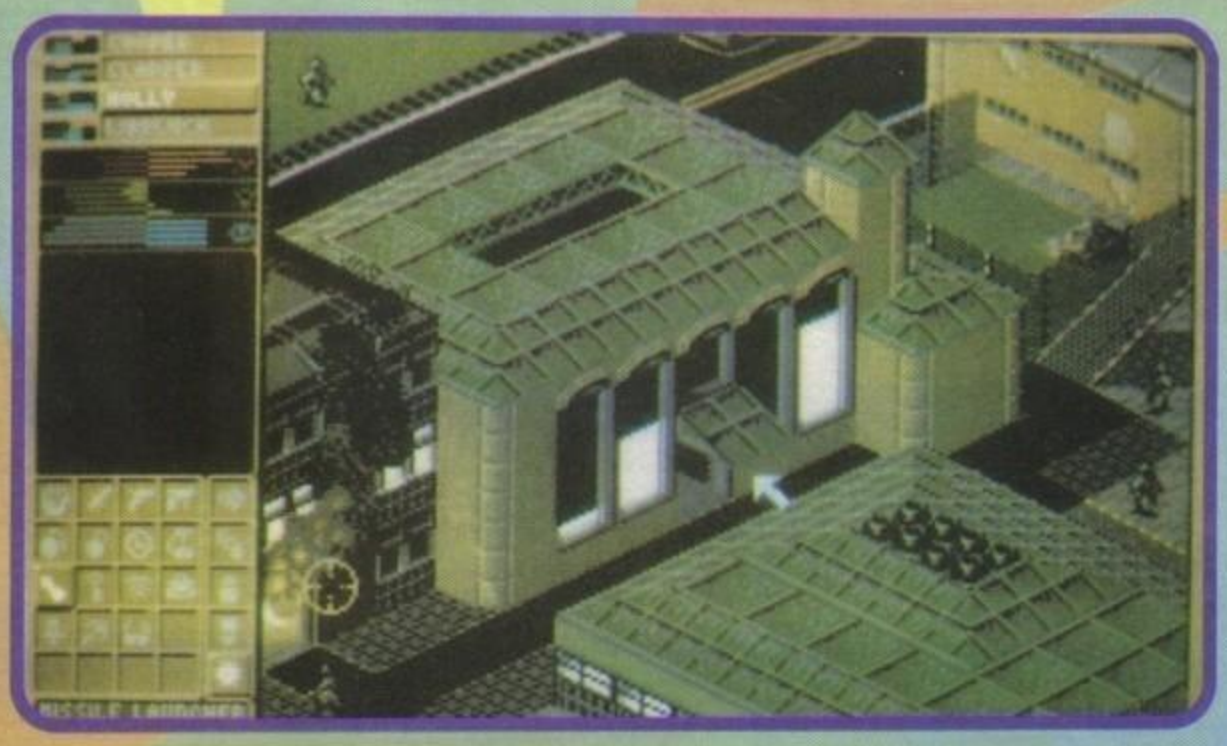
BULLFROG news!

Come promesso nel numero scorso ecco a voi il megaspecialone sui programmatori della Bullfrog e il loro nuovo, come sempre attesissimo, gioco... SYNDACATE!

State calmi, posso capire che qualche cosa non vi torni, ma l'arcano è presto svelato, perché Syndicate in effetti non è altro che il nuovo nome della simulazione pseudo-finanziaria della Bullfrog che vi avevamo più volte preannunciato all'interno degli scorsi numeri, sotto il nome di Bob.
Partiamo quindi dicendo che il gioco è ambientato in un remoto futuro dove una famosa multinazionale lancerà sul mercato i Neural Chip (minacciose apparecchiature che si collegano dietro il collo); queste specie di microprocessori servono a far provare delle sensazioni molto particolari a chiunque decida di farvi ricorso, tipo viaggi alle Barbados (l'isola preferita da Giancarlo!), soggiorni lunari, indimenticabili avventure con pin-up girls ve-



ramente esagerate... Il tutto rimanendo comodamente seduti nel vostro salotto.
Naturalmente altre società hanno fiutato l'affare e cercheranno in tutti i modi di ostacolare la vostra impresa; voi infatti entrerete in gioco come responsabile della società che ha scoperto i Neural Chip, e il vostro compito sarà quello di sbaragliare la concorrenza con mezzi più o meno leciti.
Il gioco si basa principalmente sul controllo di alcuni cyborg tramite tre barre: intelligenza, adrenalina e percezione (per esempio potrete alzare fino all'inverosimile l'adrenalina ottenendo però un'intelligenza bassissima); successivamente, tramite un codice segreto, gli acquirenti dei Neural Chip possono essere assoggettati al volere del giocatore stando bene attenti però che questi individui, essendo esseri umani, non vengano assuefatti totalmente con la conseguenza perdita del loro controllo.
Per portare a termine tutte le missioni dovrete, a seconda dei casi, sfruttare i vostri cyborg (che vengono creati personalmente da voi in uno speciale laboratorio) mandandoli in altre città e costruendo nuovi stabilimenti, distruggendo possibilmente quelli avversari.
Il gioco comincia comunque nel vostro ufficio dove potrete decidere il da farsi controllando perfino la pubblicità delle ditte concorrenti (secondo me quest'aspetto rappresenta un vero e proprio tocco di classe!); l'azione principale si svolge invece in città (ognuna delle quali avrà una mappa grossa circa quattro volte quella di Populous), rigorosamente in visuale isometrica.
Le azioni possibili saranno moltissime: potrete andare sui ponti, dietro i palazzi, distruggere automobili ed usarle come barricate e così via.
Le varie città saranno il più realistiche possibili e avranno una "vita propria": le auto potranno essere usate (potrete far salire un cyborg in macchina mentre un altro si preoccupa di coprirgli le spalle da una finestra di un palazzo lì vicino), i cittadini si svegliano la mattina e si recano al lavoro con la metropolitana, ci saranno gli orari di punta in cui sarà difficile muoversi etc.
Syndicate prevederà anche una opzione di pubbliche relazioni in cui potrete scagliare l'opinione pubblica

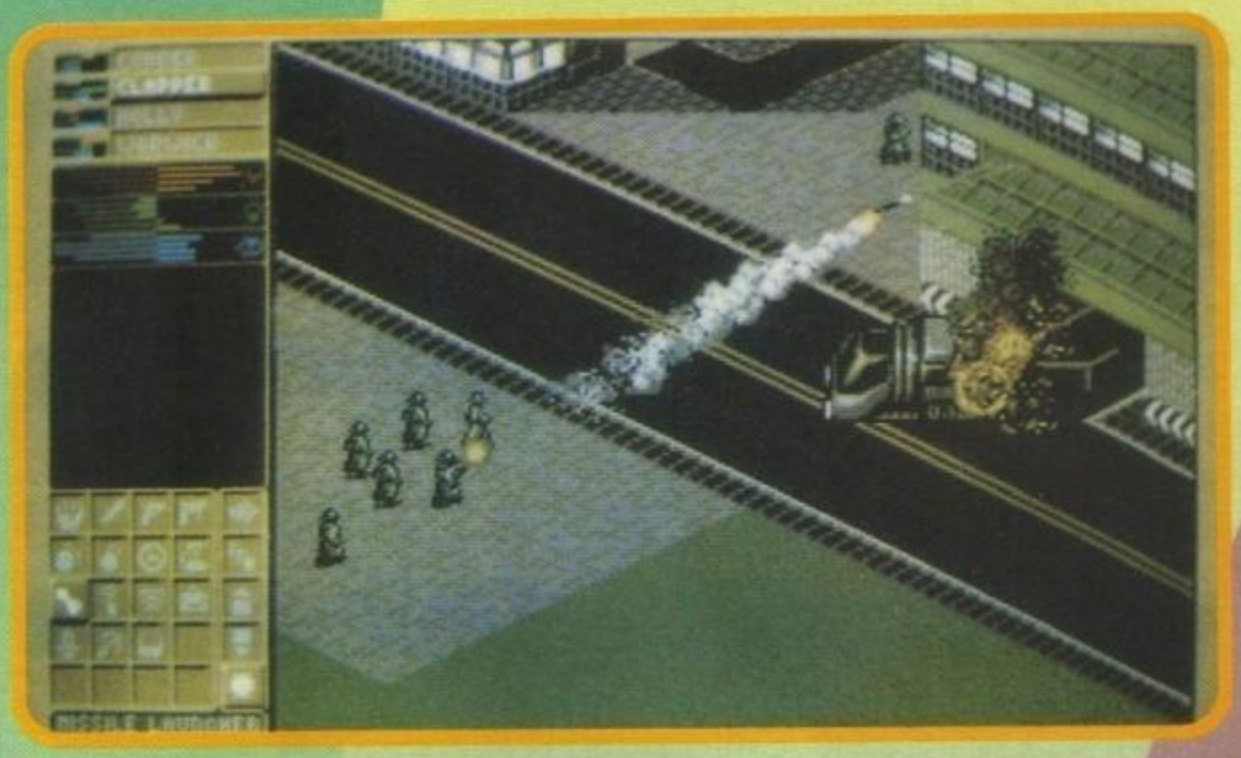


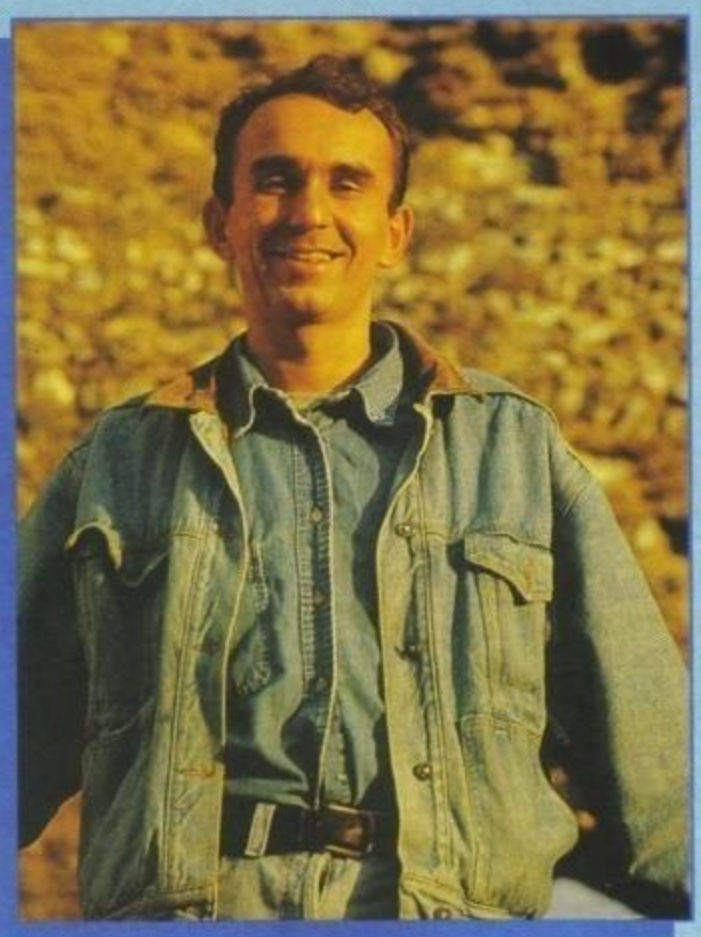
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

contro un vostro avversario, assumere e licenziare personale e (forse) anche cercare di corrompere un dirigente di una società avversaria per farsi rivelare preziosi informazioni.
Per quanto mi riguarda, se le aspettative verranno rispettate ci troveremo di fronte ad un vero e proprio mix di strategia ed azione che, probabilmente farà diventare Syndicate un vero e proprio classico.
La data di uscita prevista è Settembre per la versione PC e a seguire quella per Amiga.
Per ciò che riguarda le altre produzioni della Electronic Arts dovrebbe finalmente uscire Powermonger per PC, la conversione di Populous 2 sul Super Famicom e una del suo predecessore per Gameboy (queste ultime due non ci riguarda direttamente, ma fanno sempre notizia...).
Atteso a breve scadenza anche un'interessante data disk per Populous 2 che lo dovrebbe commutare in una sorta di gioco di "salvataggio" sullo stile di Lemmings, oltre che un set completo di nuovi personaggi in stile nipponico medioevale...

Stefano "Bdm" Petrull





I NUMERI DELLA BULLFROG

Molti di voi penseranno che la Bullfrog sia composta da dozzine di persone, ciascuna delle quali rinchiuse nel loro ufficio privato a lavorare sui più disparati progetti; se hanno l'ufficio privato non lo so, ma posso dirvi che tuttora (16 giugno 92 ore 2:25 a.m.) la Bullfrog è composta da undici elementi: quattro programmatori, tre grafici, tre beta-tester e un addetto alla programmazione delle conversioni.
Il personaggio più rappresentativo rimane comunque il geniale Peter Molyneux (che trovate sorridente qui accanto), con il quale abbiamo avuto anche il piacere di scambiare quattro chiacchiere... per fax! Sostanzialmente abbiamo discusso di Syndacate, ma siamo riusciti ugualmente a scoprire che sta anche lavorando su di un'altro progetto differente, che sarà pronto il prossimo anno, e che si sta vagliando il possibile sviluppo di un secondo prodotto (entrambi ancora assolutamente Top Secret!). Se poi volete anche qualche indiscrezione da cronaca rosa posso dirvi che fra gli ultimi giochi usciti quelli che hanno riscosso i maggiori consensi sono stati Ultima Underworld, Battle Isle giocato in due e Civilization che sembra ormai destinato a divenire un classico, e se lo dicono anche loro...

MAX

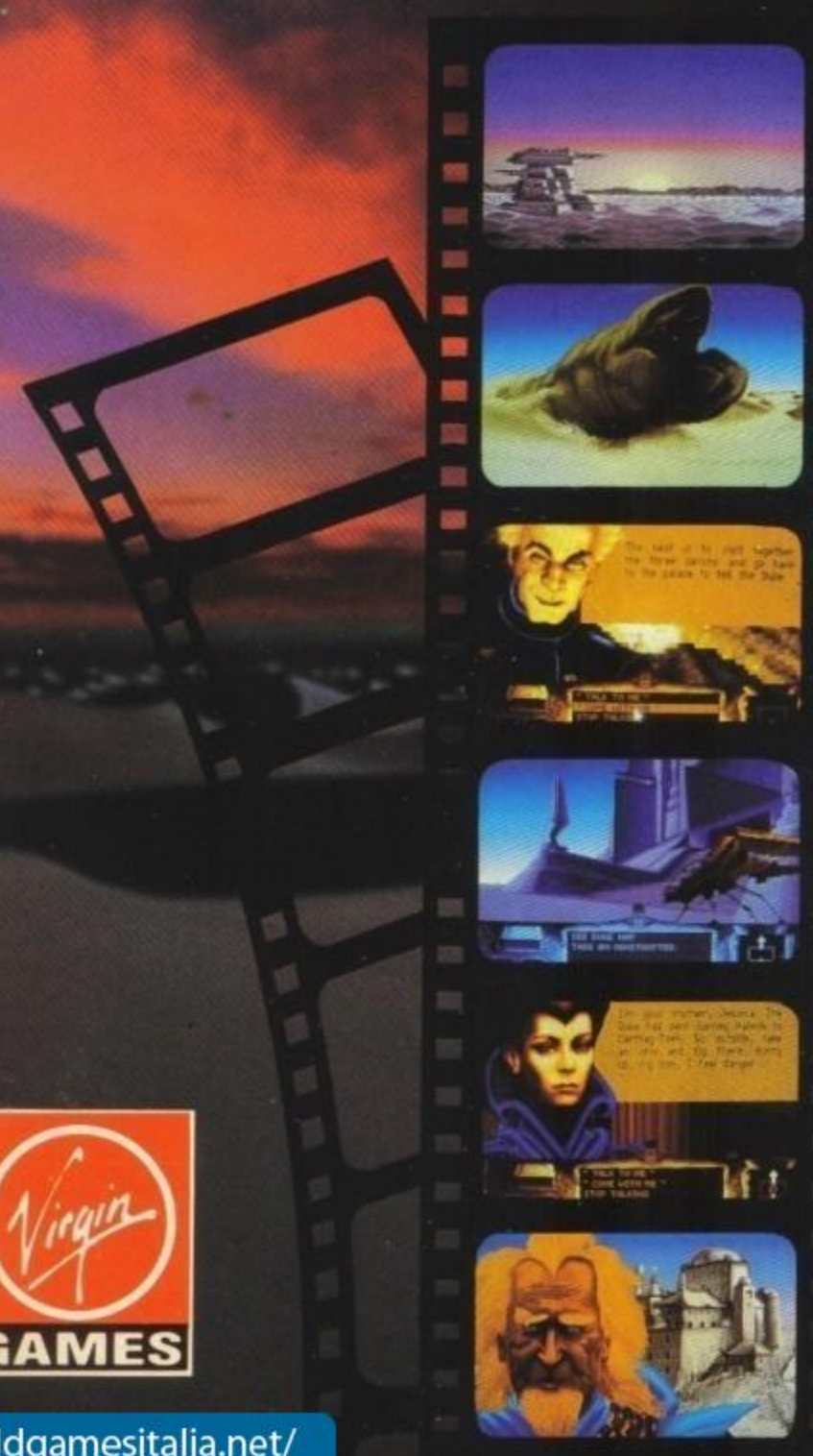
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUNE™

Dal popolare romanzo di fantascienza e dall'inquietante film di David Lynch con Sting, un'affascinante avventura grafica animata con un interessante elemento strategico. Fantastica colonna sonora di tipo cinematografico.



PER PC

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA

Virgin GAMES

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIIS CORPORATION AND LICENSED BY MCA / UNIVERSAL
ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY CRYO ENTERTAINMENT SYSTEMS © 1992 VIRGIN GAMES
VIRGIN ENTERPRISES, LTD

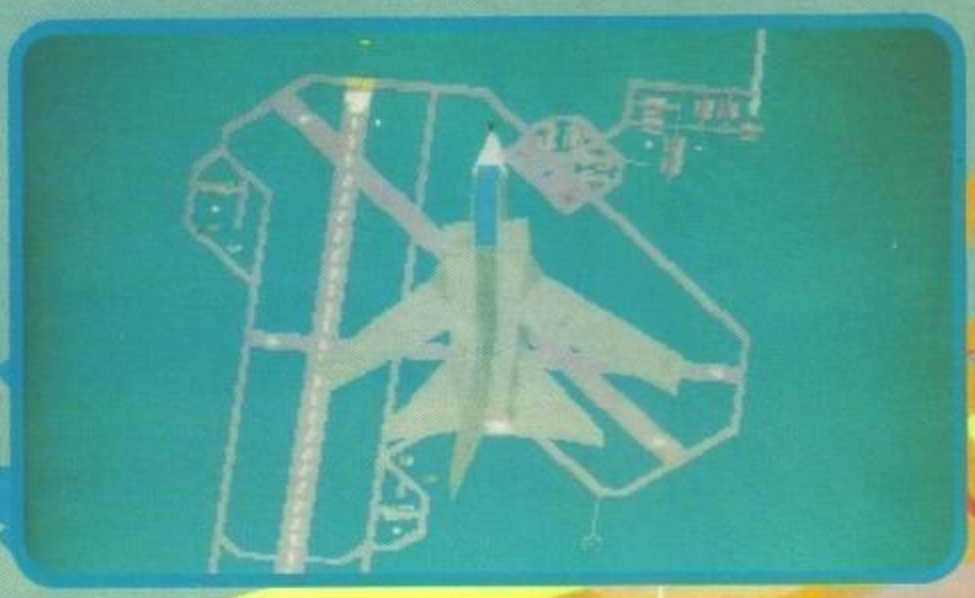
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIGITAL TORNADO

Alla Digital Integration sono assolutamente fedeli alla loro fama di abili programmatori simulativi, e hanno deciso di stupirci con la versione digitale del Tornado. Saprete più o meno di che si tratta: è un aereo da attacco costruito congiuntamente da inglesi, tedeschi e italiani, che è stato usato anche nella recente guerra nel Golfo. Ne esistono due varianti (IDS e ADV), entrambe previste nella simulazione; quest'ultima riproporrà il classico schema del simulatore di volo con battaglia, sopra scenari che si preannunciano piuttosto pienotti.



La struttura del futuro programma (ne è prevista l'ultimazione per settembre) è abbastanza classica: il volo è preceduto e dall'analisi logistica e seguito dalla valutazione; aggiungiamo il modo dimostrativo, l'addestramento, le lezioni teoriche (una novità), missioni sciolte o fuse in una campagna, il duello tra due giocatori. Gli impazienti avranno la possibilità della partenza rapida, dove saranno scaraventati in azione molto in fretta, senza perdere tempo con dettagli tipo il decollo: tutto avverrà direttamente in aria e nelle fasi decisive dell'azione.

Le missioni sono prefissate e di complessità variabile: il loro ordine dipenderà dal grado del giocatore, potranno partecipare uno, due o quattro Tornado, e sarà prevista l'azione notturna.

Le campagne, invece, prevedono una serie di missioni che potranno essere eseguite in qualunque ordine. Parteciperanno ad esse due o più aerei, ma solo uno sarà pilotato dal giocatore. E' da notare che le missioni saranno interlacciate, per cui il risultato di una avrà un effetto sulle successive.

Le immagini pervenute del gioco erano tutte in grafica MCGA 256 colori, divise tra viste esterne e interne e denuncianti una notevole ricchezza di dettagli negli scenari: si parla di sedicimila oggetti statici in territori ampi cento miglia quadrate; aggiungiamo a ciò il terreno in rilievo (si sta tentando di farla finita con il tavolo da biliardo e le piramidi), laghi, fiumi, strade, ferrovie, strati di nuvole e ovviamente tutti gli oggetti mobili. Saranno disponibili tre aree di volo: un tipico scenario dell'Europa occidentale, una ricavata da mappe aeronautiche, e una ottimizzata per esaltare la giocabilità. Non è possibile dare valutazioni sulla qualità delle procedure 3D, essendo in merito le immagini statiche assai poco loquaci, è però sicuro che tutta 'sta magna abbondanza di roba avrà fame di MHz, e, stando al comunicato stampa, la versione PC (che uscirà per prima) vorrebbe un 386/25. Beninteso, non è obbligatorio, ma è senz'altro una dichiarazione abbastanza sconfortante: ormai i giochi che chiedono 386 e 486 stanno diventando la regola; noi di TGM potremmo agevolmente fare uso estensivo dei 486, ma riteniamo che questo questo malcostume debba finire. Questo a parte, c'è da aggiungere che il gioco esigerà almeno un 286, la VGA/MCGA, l'ardisco (circa 3 Mb), almeno 640K di RAM, e prevederà il supporto per le più famose schede sonore (traduzione: MT-32, AdLib, Soundblaster). Altre versioni saranno per Amiga 1Mb (temo che difficilmente gli basterà il 68000/8 di Ami 500, e spero di sbagliarmi), Atari St (non se ne sa nulla), CD-ROM (idem come prima). Buon viaggio...

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDIANA JONES
and the FATE of ATLANTIS™

"IL FAMOSO ARCHEOLOGO E' TORNATO NELLA SUA AVVENTURA PIU' AVVINCENTE!"

disponibile per AMIGA e PC.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

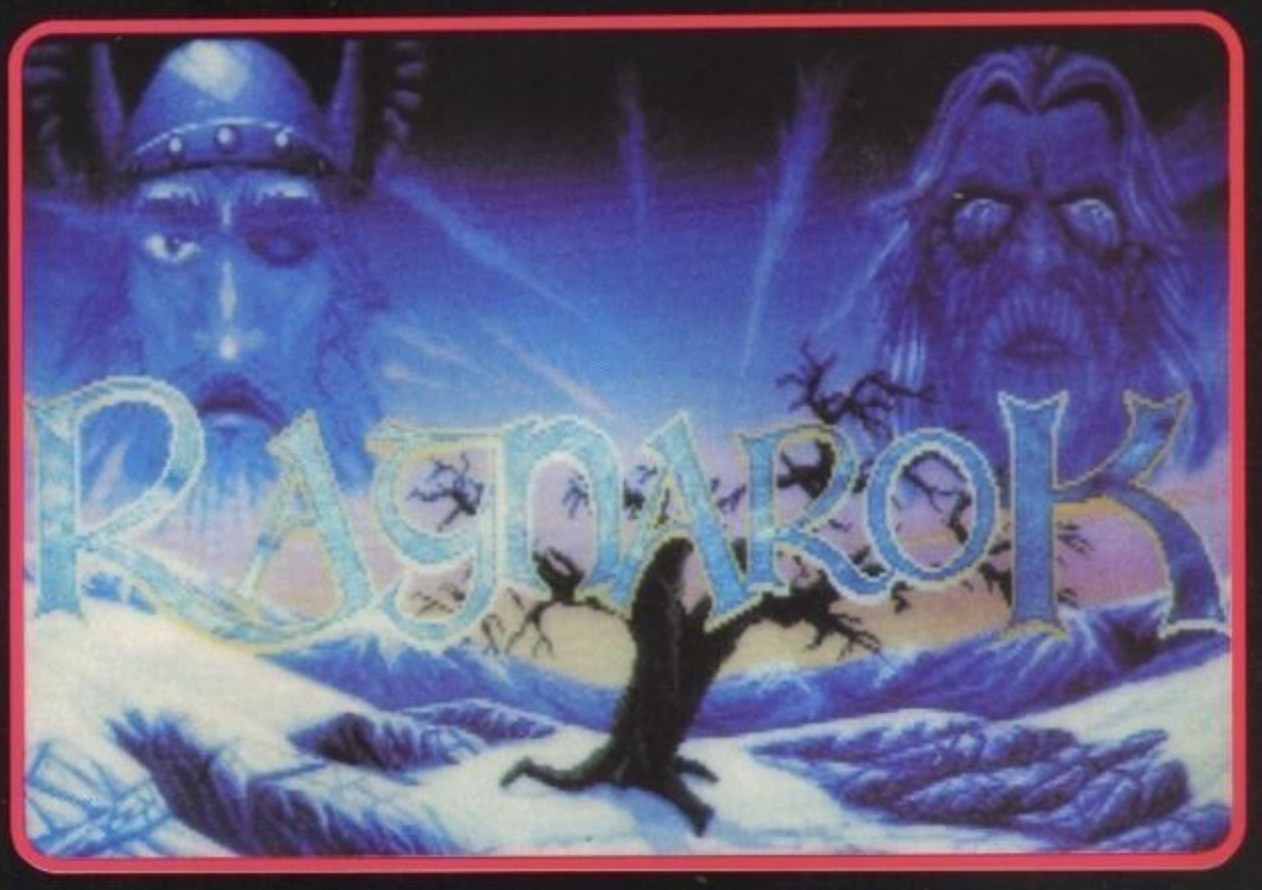
LUCAS Arts

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gli scacchi hanno fatto scuola, si sa. E mentre alcuni si dannano l'anima per proporne versioni sempre pi potenti e abili nel giocare o a presentarne versioni umoristiche con animazioni inconsuetamente fascinose (vedi Battlechess), altri preferiscono ispirarsi ad essi solo lontanamente ed escono con prodotti interamente di fantasia, sia come ambientazione, sia come regole di gioco. E il caso della Mirage, che ha pensato bene di dare una ventata di aria nuova ai giochi su scacchiera del genere proponendo uno scenario da mitologico nordica (scusate l'intromissione, ma da fonti attendibili si tratta anche questo di un gioco da tavolo, seppure pressoch sconosciuto dalle nostre parti, il nome dovrebbe essere "Il Gioco Dei Re", o qualche cosa di simile. NdMax).



RAGNAROK

SFIDA BATTLECHESS!

Troveremo così sull'immancabile alternanza scacchierica (per l'occasione leggermente rivisitata con alcuni dislivelli e caselle speciali) una figura che i videogiochi non hanno mai evidenziato abbastanza prima d'ora: Odino. Il quale, ovviamente, non sarà solo, ma sarà accompagnato dagli altri suoi colleghi dell'Olimpo nordico. E quando dico colleghi intendo dire proprio tutti, buoni o cattivi che siano.

Già, perché il gioco vede lo scontro di due opposte fazioni meglio identificate come "buoni" e "cattivi" (e, per proseguire con lo spirito cromatico-razzista, colorate rispettivamente di immacolato bianco e di sporco "nero").

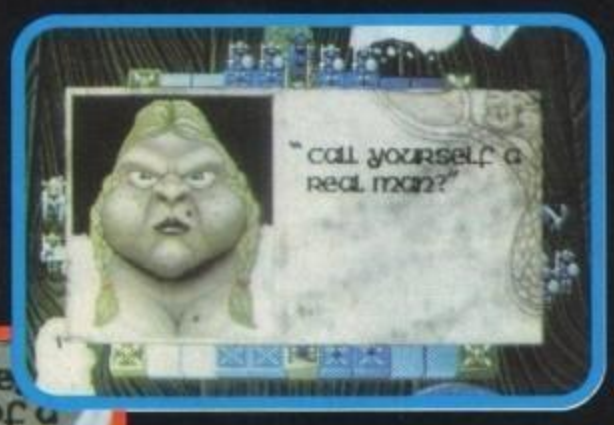
Ovviamente le opposte fazioni avranno le loro brave pedine, ognuna coi propri pregi e difetti, e non a caso è stata fatta una preliminare distinzione tra pezzi normali e speciali giusto per farvi capire che alcuni pezzi son meno potenti di altri. Lo scopo del gioco (per i "buoni") è quello di guidare Odino dalla casella centrale a una qualsiasi delle quattro caselle agli angoli della scacchiera. Parallelamente i cattivi dovranno fare di tutto per impedirlo. La cosa curiosa è che per poter cantare vittoria bisognerà dimostrare una certa completezza strategica e aggiudicarsi due partite, ognuna con una fazione diversa. In altre parole se nella prima partita comandate i bianchi, nella successiva vi toccherà comandare i neri.

Questo procedimento andrà ripetuto con tutti gli avversari computerizzati del gioco che, dimenticavo di dirlo, sono dodici, uno (ormai è la regola) più cattivo dell'altro. Ma quello che dovrebbe veramente fare la differenza sarà lo stile di gioco personalizzato degli avversari digitali. Ognuno di essi, infatti, avrà il proprio temperamento più o meno irruente o più o meno difensivo e, soprattutto, una visione tattica di gioco più o meno valida che lo porterà a mosse astutissime o assolutamente ingenue a seconda dei casi. E ognuno potrà pure contare su una schermata di dialogo in cui potrete ammirare la sua bella faccia da schiaffi e godervi le sue irridenti prese in giro, alle quali potrete replicare solo con una giocata da manuale.

A questo punto rimane un solo dubbio: sarà possibile giocare anche contro un avversario umano? (Sì, sei scusato, Giorgio, visto che non eri presente all'incotro con Julia della Mirage, ndMax). Nell'attesa di una risposta pubblichiamo volentieri le foto che, come si può vedere, sfoggiano una grafica VGA a 256 colori di tutto rispetto che, garantisce la Mirage, non mancherà di belle animazioni alla Battlechess.

La data di uscita, ancora indicativa, è stimata per l'estate su tutti i formati, ma manca un'effettiva conferma dal team dei programmatori: gli Imagitec Design. Comunque non disperate! Per settembre saprete praticamente tutto, se già non ve lo troverete tra le mani!

G.B.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hook™

OVVERO...CAPITANO UNCINO !
DALL'ULTIMO FILM DI STEVEN SPIELBERG
LA RIVISITAZIONE DEL CLASSICO RACCONTO DI PETER PAN
IN UN'AVVENTURA GRAFICA SENSAZIONALE!
ESPLORA L'"ISOLA CHE NON C'È", RISOLVI ENIGMI, INTERAGISCI
CON I PERSONAGGI FINO AL DURISSIMO SCONTRO FINALE.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

ocean

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

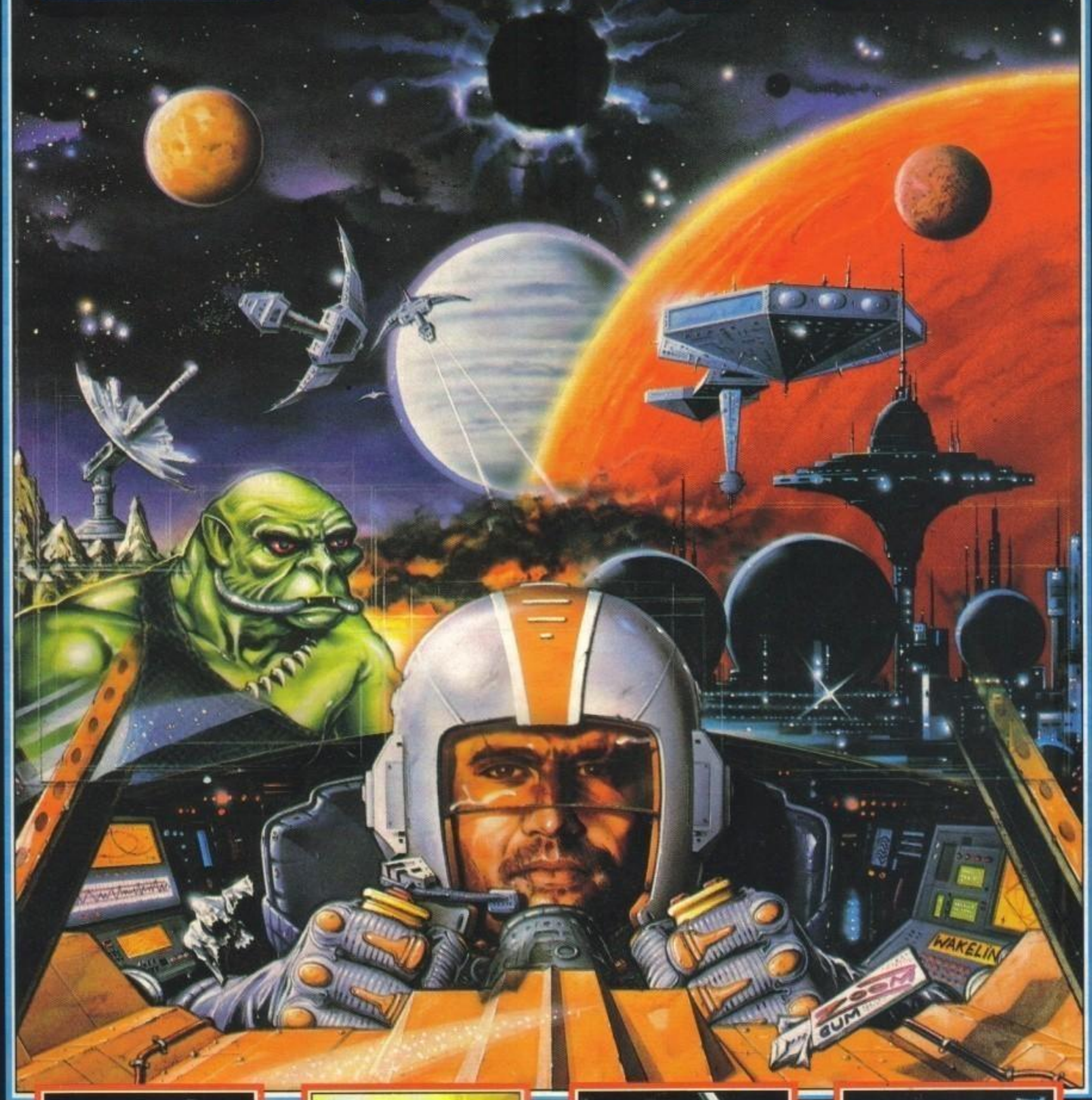
© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER
NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR
PICTURES, INC.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EPIC



T.V. SHOTS TAKEN FROM CBM AMIGA FORMAT.

EPIC - UNA LEGGENDA OLTRE IL TEMPO

É NATA UNA LEGGENDA:
UN GUERRIERO STELLARE DI CAPACITA' SUPERIORI - DOTATO DI POTERI ALTAMENTE DISTRUTTIVI CHE, POSTI NELLE GIUSTE MANI, SAPRANNO FARE GIUSTIZIA FRA I TRASGRESSORI INTER-GALATTICI-SI FA LARGO SULLA SCENA.
IL SUO NOME É EPIC.
UN GIOCO IN 3D DAVVERO EPICO:
UNA PIETRA MILIARE NELLA TECNOLOGIA A POLIGONI IN FATTO DI VELOCITA', GRAFICA E GIOCABILITA' PURA DA CIMA A FONDO. UNA MOLTITUDINE DI MISSIONI TI CALERA' NELLE PROFONDITA' DI QUESTA AFFASCINANTE CONQUISTA DELLO SPAZIO LONTANO.
EPIC: UN CAPOLAVORO DELL'INGEGNERIA DEL SOFTWARE.

ocean®

LEADER

MANUALE IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo il gradito battesimo della Mirage, avvenuto un paio di numeri fa, è giunto il momento per una seconda casa di software di lanciarsi speranzosa nell'effervescente mercato dei videogame...

PRESTIGE

Ed è proprio questo il nome della neonata casa tedesca di software che, comparsa all'improvviso come un fulmine a ciel sereno, possiede già un cospicuo numero di titoli, decisamente interessanti, annunciati a breve scadenza.
CATCH'EM lo dovreste trovare recensito da qualche parte nel numero, per il momento cedo la parola a Massimiliano che ha dato un'occhiata ad altri due imminenti titoli dei quali ci occuperemo con ogni probabilità, in sede di recensione, sul prossimo numero.

DOOFUS

Partiamo subito con il programma che più mi ha impressionato positivamente: sto parlando di DOOFUS, platform game che farà sicuramente parlare di sé per parecchio tempo.
Oggetto principale del gioco è quello di completare nel più breve tempo possibile la parola "BONUS" cercando gli oggetti atti a formare la parola "magica". I protagonisti del gioco sono due: un omino ed il suo cane. E questo è sicuramente uno degli aspetti più interessanti dell'intera realizzazione: il cagnolino, infatti, segue i movimenti del padrone leggermente in ritardo, rendendo difficoltoso il cammino del giocatore. Se infatti il cane verrà colpito, perderete comunque una vita, e vi assicuro non è semplice controllare di riflesso questo simpatico animaletto.

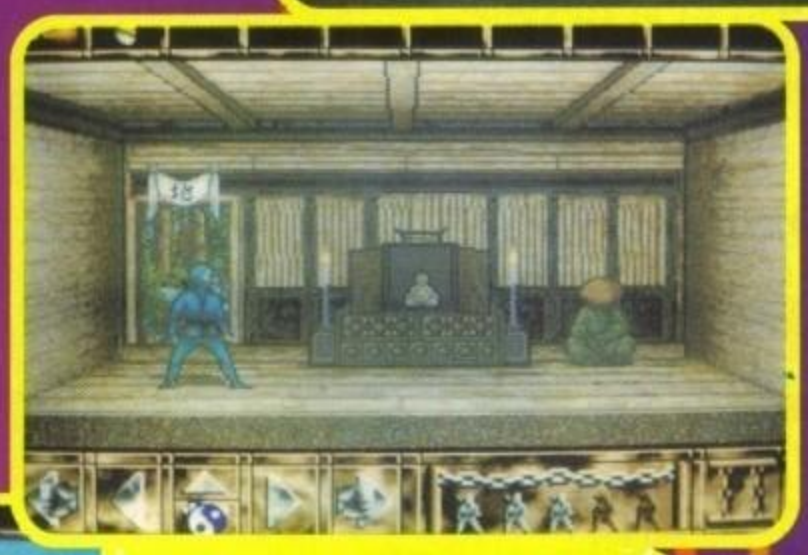
Per aiutare il duo protagonista di questo programma vi sono comunque una serie di magie interessanti e talvolta necessarie per proseguire il gioco: potrete infatti, in base a delle pozioni che troverete durante i vari livelli, provocare terremoti, fermare il tempo, rendere invisibile ed invulnerabile il vostro cagnolino, farvi proteggere da una specie di schermo che girerà intorno a voi stessi oppure, forse l'arma più efficace, volteggiare all'interno di una bol-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

la indistruttibile.
La versione che abbiamo visualizzato era completa al 95%, perciò mancavano le sequenze animate all'inizio e al termine del gioco e il sistema di password come sempre ben accetto da tutti i videogiocatori incalliti.
Il gioco si comporrà di dodici livelli (suddivisi in tre mondi graficamente differenti), ognuno dei quali con un paio di livelli bonus al suo interno.
Grafica notevole, fondali animati, con occhi, bandiere che sventolano e uccelli che volano, musichetta intrigante con il vostro cane che si diletta ad abbaiare durante il gioco, tutto questo per un probabile "Star Player" dei prossimi mesi. Passiamo al secondo titolo che ho avuto il piacere di visionare. E per l'occasione vi preannuncio il ritorno dell'immancabile ninja mascherato già protagonista di tante videoavventure più o meno celebri. Era in effetti da qualche mese che non si sentiva parlare di questi curiosi personaggi, e la cosa credo che non possa che far piacere ai fanatici delle arti marziali. La storia di SWORD OF HONOUR è legata a una dinastia di samurai spadaccini (perché? Ci sono anche i samurai salumieri, quelli pittori, quelli deambulanti... NdMax), che hanno in un simbolo racchiusa tutta la loro tradizione e il loro onore. Purtroppo una mattina Shogun Yuichiro, capo spirituale, si accorge che il simbolo era stato rubato e l'onore di tutta la dinastia era stato violato. Yuichiro per questo si turbò leggermente, in verità, si arrabbiò come una bestia e organizzò una spedizione punitiva, con l'aiuto di numerosi e valorosi Ninja, per recuperare il perduto. Il vostro compito è di condurre gli agguerriti Ninja attraverso la missione, non facile, che vi costringerà ad affrontare la potente organizzazione nemica. La grafica anche in questo programma è di buona caratura e i combattimenti fra Ninja potranno appassionarvi, anche se alcuni dubbi possono essere suscitati dal rispolvero di un'ormai archiviata interfaccia d'azione (almeno per i giochi d'azione), quella ad "icone punta e clicca" che aveva caratterizzato i primi capolavori Psygnosis (vedi Barbarian e Obliterator) (Un momento, mi sono appena accorto che si può giocare anche via joystick, ritiro il commento appena espresso!). Anche in questo caso il programma è praticamente ultimato, l'uscita è prevista per quest'estate e la recensione la troverete sicuramente sul prossimo numero. Proseguendo la carrellata vi cito ancora un paio di titoli: il primo si chiama TALES OF BOON e ci sembra un platform di notevole impatto, mentre il secondo è un gioco in perfetto stile Afterburner, del quale è ancora un po' presto per parlarne, ma lo faremo... Insomma, un debutto per questa nuova casa realmente interessante se le premesse verranno confermate la Germania avrà finalmente una portacolori in grado di raccogliere le resta di una Rainbow Arts che per il momento sembra ancora in piena crisi...

Massimiliano Pescatori



SWORD OF HONOUR

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Electronic Ant Colony

SIMANT™

Dopo lo strepitoso successo
di SimEarth™
ecco un altro nuovo strabiliante gioco!

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

Formiche. Hai condiviso il tuo cibo la tua casa e il tuo pianeta con loro. Le hai calpestate, le hai sterminate con l'insetticida e le hai maledette.
Ora tu puoi essere una di loro.

AMIGA E PC

LEADER
DISTRIBUZIONE

ocean

MAXIS

http://www.oldgamesitalia.net/

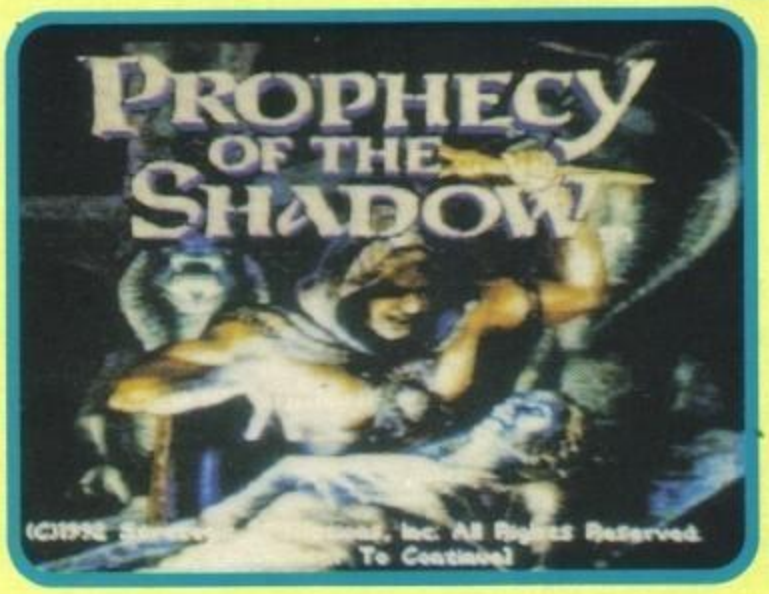
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SSI CAMBIA L'APPROCCIO...

ERA ORA!

Dopo un'interminabile serie di giochi di ruolo tutti basati sul sistema inaugurato da Pool of Radiance, ecco che la SSI se ne esce con un nuovo modulo di gioco, chiaramente "ispirato" a Ultima, che farà la gioia di tutti i fans degli RPG. Il nuovo gioco si chiama PROPHECY OF THE SHADOW, ed è, come al solito, ambientato in un qualsivoglia mondo fantasy e contiene interessantissime novità: prima di tutto il sistema di creazione del personaggio è stato completamente rivoluzionato, oltre alle solite opzioni di scelta di caricamento di partite salvate, quando si decide di creare un personaggio ex-novo non è necessario impostare quantità ennesimali di valori, ma basterà rispondere a domande tipo "durante la tua giovinezza preferivi giocare con gli amici o studiare sui libri?" oppure "come ti difendevi dal bullo del tuo paese?", che il programma interpreterà come scelte di stili di vita, per poi stilare le vostre caratteristiche.

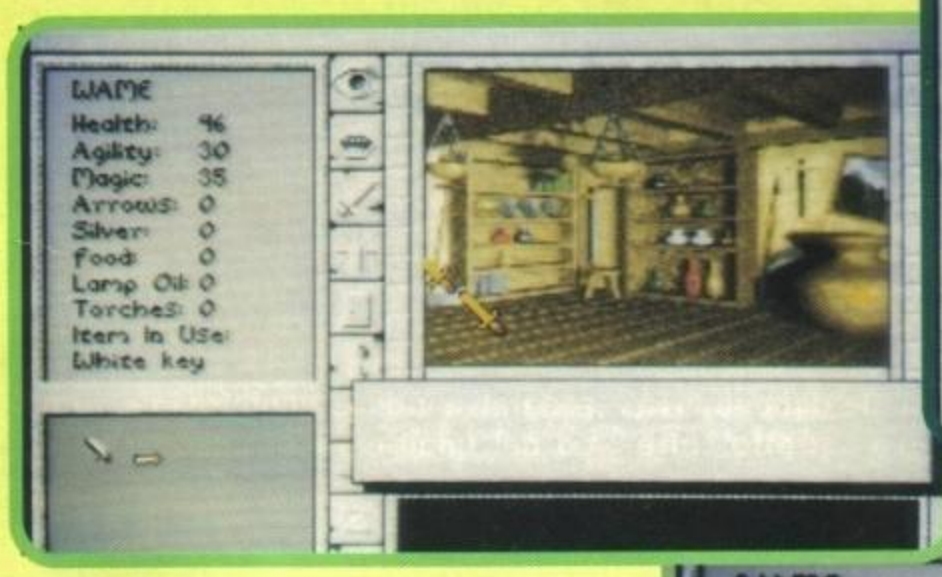


Una volta fatto questo verrete catapultati nel gioco da una introduzione decisamente corta, ma con schermate digitalizzate animate di personaggi vestiti con abiti in stile medioevale, schermate digitalizzate che poi vi gusterete anche quando vorrete parlare con qualche paesano o con i viandanti che incontrerete lungo il vostro cammino. Ma quale sarà il vostro cammino? Beh, la storia comincia quando, mentre uscite dalla casa del vostro maestro, un pugnale avvelenato lanciato da un assassino colpisce quest'ultimo al petto e lo uccide. Prima di morire però, Larkin (questo il nome del vostro maestro), riesce a dirvi di andare per lui al Consiglio... il resto è affare vostro! Per ciò che riguarda il gioco vero e proprio, per quello che siamo riusciti a vedere, lo schermo è diviso in 5 parti, una con le caratteristiche, una con il vostro inventario, una con i comandi come guardare, parlare, ecc.. (tutti ad icone), una con messaggi come "questa è una pianta" o "non puoi raccogliere quel masso" e una con l'area di gioco (abbastanza ristretta) dove agisce il vostro personaggio. La grafica è davvero ben fatta, e oltre alle animazioni di cui sopra, vi potrete gustare splendide schermate a 256 colori, come del resto a 256 colori è tutto il gioco (una vera gioia per gli occhi).

Per giocare avrete bisogno di un Hard Disk con 5Mb liberi, 640k di memoria e VGA, se poi avete anche una Soundblaster e un mouse ve la spasserete molto di più.

L'uscita è imminente, tenetevi forte perché la SSI potrebbe aver dettato il nuovo standard per i giochi di ruolo.

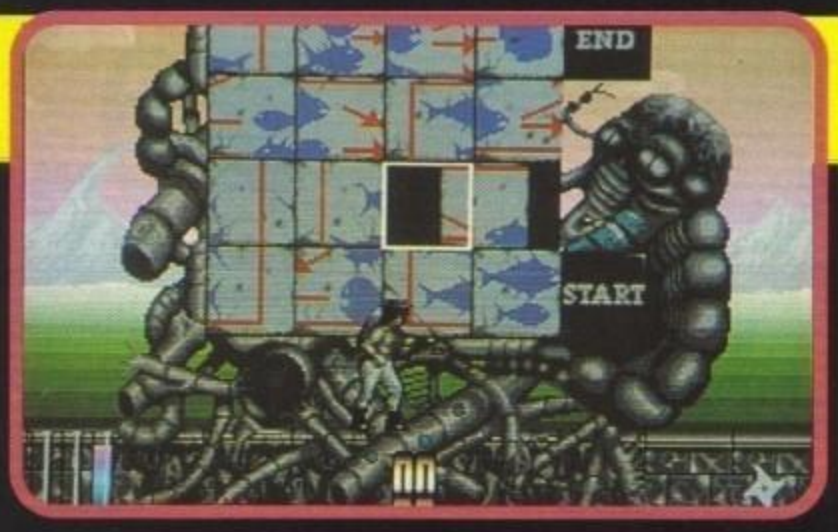
Andrea Orchesi



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

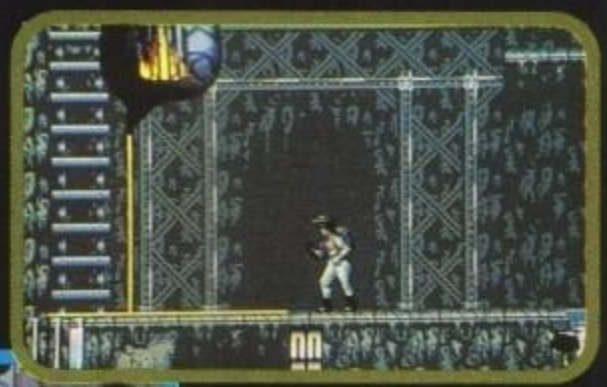
http://www.oldgamesitalia.net/

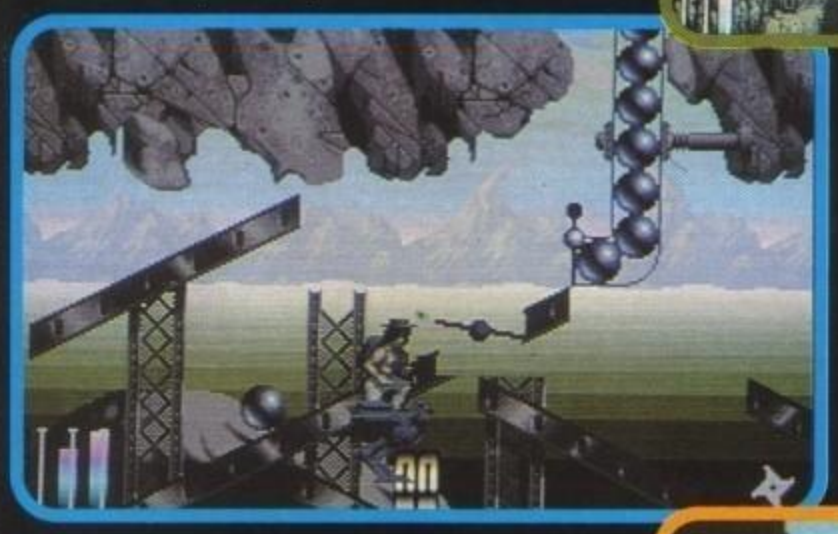


CRONOLOGIA DI U

Ci sono giochi che vengono dimenticati pochi secon giochi che sul momento piacciono, ma che verranno c invece subito dei classici, almeno fino a quando non fattura... Ne esistono però degli altri ancora, e sono un un segno indelebile nella storia dei videogiochi, gioc un'epoca, e Shadow Of The Beast è stato sicuramen

Correva l'anno 1989, quando fu pubblicato il primo episodio di quella che, per quanto discussa, sarebbe poi diventata una delle trilogie più significative di questi ultimi anni videoludici. Quel Shadow of The Beast, anticipato a pochi mesi dalla sua uscita da un folgorante demo che tenne con il fiato sospeso il mondo e l'intera redazione (lo ricordo benissimo, perché era poco che avevo iniziato a farne parte), avrebbe decretato il primo passo verso la supernotorietà per un'ambiziosa casa di Liverpool, la Psygnosis (che comunque già s'era contraddistinta con Barbarian e Obliterator), verso la l'imposizione al grande pubblico per un giovane gruppo di programmatori, i Reflections, e soprattutto verso la





trionfale consacrazione di una nuova e strepitosa macchina da gioco, l'Amiga. Quegli ormai leggendari tredici livelli parallattici, gli sprites enormi e animati come meglio non si poteva, l'incredibile numero di colori che caratterizzavo un'impatto grafico senza precedenti, un sonoro che forse mai come prima contribuiva in maniera così pregnante all'atmosfera di gioco... Non si può certo negare che una tale meraviglia tecnica non abbia contribuito in maniera se vogliamo determinante alla diffusione dell'allora ultima nata di casa Commodore, palesando tutta una serie di potenzialità tecniche che, almeno allora, non avrebbe potuto temere il confronto di nessuno (con evidente riferimento al fatto che le console erano ancora al loro stato embrionale, mentre i PC emettevano sporadici bip-bip a supporto di un monitor prevalentemente monocromatico...).

Ma nonostante tutto questo Beast venne comunque criticato, e anche aspramente; gli venne attribuita, più o meno giustamente (io, ad esempio, non mi sento d'avvalorare pienamente tale parere), una mancanza capitale: la giocabilità. E' stata comunque per stessa ammissione dei suoi programmatori che questa affascinante creatura venne presto etichettata come una sorta di versione dimostrativa di tutto quello che l'Amiga poteva fare, ma sicuramente non un eccelso videogioco.

Arrivo così il tempo di Beast II, propagandato dai suoi autori come la versione riveduta e corretta del primo da un punto di vista strutturale, continuando ovviamente a fare affidamento su di una tecnica assolutamente irreprensibile. Anche questo secondo episodio ero però destinato a sollevare critiche e obiezioni più o meno diffuse; gli fu infatti imputata una difficoltà esageratamente eccessiva, e ancora una volta pesantemente ricacciato giù da quel trono che ancora una volta sarebbe stato ampiamente alla sua portata (e in quest'ambito possiamo anche ricordare l'assai discutibile votazione della nostra stessa recensione, vero Marco?).

Sbagliando s'impara, insegna la vita, e così, ingoiato il secondo boccone amaro, ecco che i Reflections ci provano per la terza volta, facendo evidentemente tesoro delle precedenti esperienze...

Cominciamo quindi dalla struttura di base che ha subito un radicale cambiamento: Beast III sarà suddiviso in livelli separati e indipendenti fra loro, ognuno dei quali caratterizzato dalla sua

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'OMBRA BESTIALE

Dopo averli caricati per la prima e ultima volta, ci sono ...unque poi accantonati, ce ne sono altri che divengono ...alzati da un prodotto posteriore, analogo, di migliore ...erchia ristrettissima, si tratta di titoli destinati a marcare ...he per certi versi contraddistinguono ...ra questi...

ambientazione grafica ben precisa, dalle sue creature differenti e dai suoi enigmi specifici; sotto questo punto di vista sarà quindi di gran lunga più lineare di entrambi i suoi predecessori, e soprattutto non ci sarà più quella sensazione di smarrimento all'interno di un mondo smisurato senza sapere esattamente cosa fare, ma invece tutta una serie di problematiche più immediate e "evidenti" da dover risolvere.
Questo non vuole comunque dire che il gioco sarà più semplice, anzi, solo che l'attenzione del giocatore verrà principalmente catturata dalla risoluzione dell'enigma in sè, piuttosto che da circostanze più generali e dispersive...

Facciamo un esempio per cercare di chiarire l'affermazione (effettivamente non troppo lucida). Nel livello che ho avuto la possibilità di giocare a Londra, ad un certo punto il protagonista (che mi sono dimenticato di dire ha definitivamente abbandonato le sembianze caprine...) si trova di fronte a tutta una serie di vasche con dei pesci carnivori; tramite un sistema di gabbie è possibile raccogliere un solo pesce e spostarlo in un'altra vasca, accade allora che ogni specie diversa sia in grado di mangiarsene una in particolare (liberandovi così la vasca), ma d'essere voracemente sbranata da tutte le altre. Bisogna quindi scegliere un ordine ben preciso nel quale spostare i pesci affinché si possa riuscire a vuotare tutte la vasche, tranne una, e quindi poter proseguire tranquillamente. Come si fa a scoprire la sequenza vincente? Semplice, poco prima c'era un pannellone con una sorta di gioco del quindici, spostando i tasselli e ricostruendo la figura si poteva facilmente decifrare lo schema corretto. Sperando di avervi chiarito un po' le idee, e non invece ulteriormente complicate, chiudiamo il discorso dicendovi che per quanto riguarda il codice del programma, quest'ultimo è stato nel frattempo completamente riscritto, visto che sarebbe stato più complicato e meno funzionale riadattarlo alle nuove necessità.
Come però già accennato nella preview del numero di Maggio, se proprio devo essere sincero non è che da una punto di vista tecnico Beast III mi abbia impressionato poi tanto, non si tratta certo di un lavoro mediocre, ma obiettivamente mi aspettavo qualche cosina di più (rimane comunque una considerazione strettamente personale, tutt'ora suscettibile a ritrattazione). L'uscita è prevista per il prossimo Settembre, e se, come da consuetudine Psygnosis, non ci dovessero essere ritardi ulteriori dovreste poter trovare la recensione sul numero di Ottobre. Colgo l'occasione per augurarvi buone vacanze a tutti, ma ci vorrà veramente un fisico bestiale?

MAX

REFLECTIONS

Uno dei team di programmatori più accreditati che ci siano in circolazione è composto da tre soli elementi: Martin Edmonson alla grafica, Paul Howarth alla programmazione (ripreso anche in una delle foto dello speciale da Londra di un paio di numeri fa) e Tim Wright al sonoro. Per quanto riguarda la loro produzione software ricordiamo Ballistix, i due episodio di Beast (tre con questo) e Awesome. Passando ai progetti futuri non si sa ancora assolutamente nulla, escluso però un Beast IV, a meno che sia su CD e magari interamente in ray-tracing!

http://www.oldgamesitalia.net/

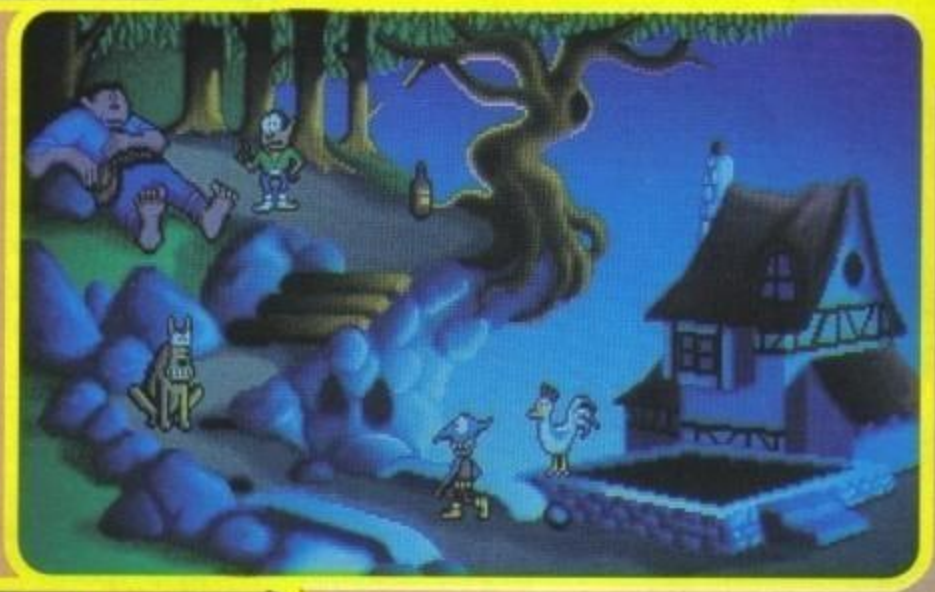
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

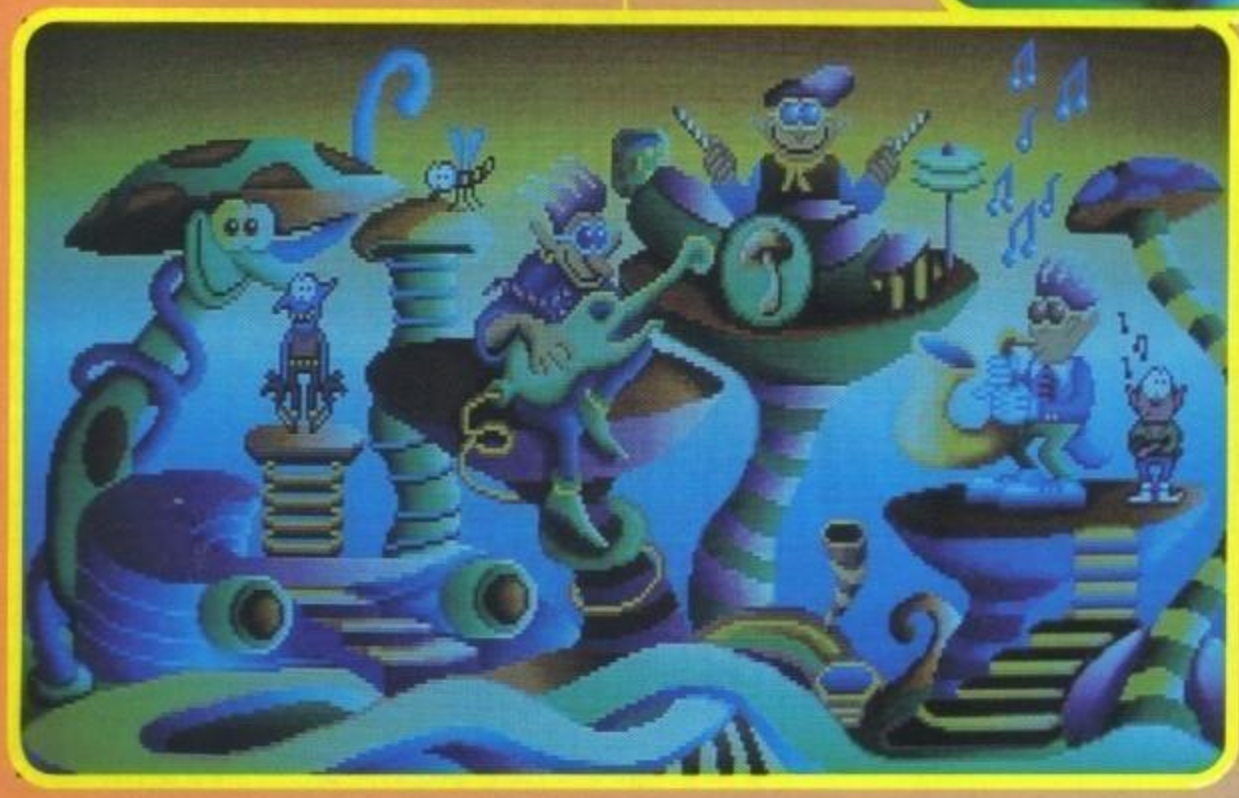
UN NUOVO COCKTAIL DI GOBLIINS

Ormai avete capito: la Coktel Vision, recente etichetta francese assurta agli onori di cronaca grazie a Bargon Attack, è di nuovo tra noi! Con due nuovi giochi in cantiere.

Il primo di questi è il prevedibile seguito di un esilarante gioco ad enigmi multilivello, alquanto bizzarro, che per certi versi può ricordare un'avventura Lucasfilm per avventurieri in erba. Eh, sì! Stiamo parlando proprio di Gobliiins, ma stranamente il seguito non si chiamerà Gobliiins 2, la vendetta, il ritorno o altre boiate, ma semplicemente GOBLIINS. Risolviamo l'arcano dilemma: Gobliiins (con tre "i") metteva nelle vostre mani tre personaggi tre, mentre il seguito, Gobliins (con sole due "i") mette ai vostri comandi soli due personaggi, per quanto nuovi. Chiarito il dettaglio, resta ancora qualche problema di pronuncia da risolvere in modo da poter distinguere meglio i due diversi prodotti. Corre in nostro aiuto la casa produttrice, sottotitolando Gobliins con un bel "Il principe buffone" (sì, ci è arrivato direttamente in italiano, ma in inglese dovrebbe suonare come "The Jolly Prince"). Resta da vedere quali saranno le differenze col precedente Gobliiins (tutte queste "i" mi faranno impazzire). Si sa, comunque, che i protagonisti, pur essendo sempre della razza goblin, saranno del tutto nuovi. A cominciare da quel Winkle che, volendo cercare una descrizione a parole, si potrebbe definire come un umanoide con testa da volatile (e non con testa volatile, capito, spiritosoni!). Ma alla fin fine è meglio che siano le foto a spiegare la buffa apparenza di Winkle lasciandoci il più utile compito di definirne le tendenze caratteriali. Scopriamo così che Winkle è fisicamente forte, ma anche temerario, impulsivo e piuttosto burlone (non so perché mi viene in mente Alberto Tomba). Il suo compare, Fingus, invece, ha ben poco da spartire con lui: prudente, serio, diplomatico.



Ci si potrebbe chiedere ora come diavolo si siano imbarcati in questa avventura due esseri tanto diversi accomunati soltanto (e a prima vista non sembra neanche) dalla razza. Beh, la trama del gioco vorrebbe farci credere che i due stiano cercando di liberare un principe rapito e tenuto prigioniero da un oscuro demone (quanto volte ho già sentito storie del genere?). Il genitore dello sventurato, infatti, avrebbe promesso loro una ricca ricompensa in caso di successo. E ognuno dei due goblin la vorrebbe tutta per se. Starà quindi a voi farli cooperare come necessario perché portino a termine l'ardua impresa.



L'umorismo, ancora una volta, è garantito dall'impostazione di gioco praticamente invariata rispetto al predecessore, anzi sarà forse maggiore a giudicare dalle foto che sfoggiano un numero apparentemente superiore di personaggi e oggetti (sempre partendo dal presupposto che ognuno di essi sia associato ad una particolare scenetta ridicoleggiante). Restano solo da fugare i pochi dubbi che sussistono sull'effettiva validità de-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

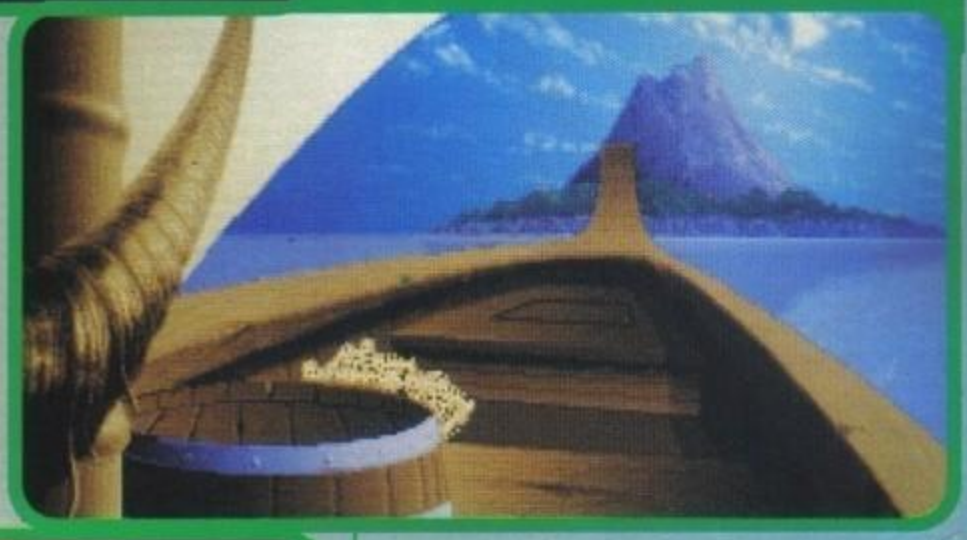
http://www.oldgamesitalia.net/

VISIONI...

gli enigmi, vista la diminuzione del numero dei protagonisti (da tre a due, come già detto). Ma queste saranno cose da trattare esplicitamente nella recensione che sarà sicuramente tra qualche mese. Del resto l'uscita è prevista per Ottobre su tutti i formati sedici bit; l'uscita in versione CD (posto che vi possa interessare), invece, è rimandata al 1993. E ora godetevi pure le foto e diteci se la grafica non vi fa gola...

Stringatelle, invece, le notizie su WEEN: LA PROFEZIA (o THE PROPHECY, fate voi). A giudicare dallo scarso materiale a nostra disposizione sarà un'avventura grafica in prima persona (cioè dove non vedete il vostro protagonista). L'interfaccia utente, comunque, si vanta di essere come sempre (stando agli standard attuali della Coktel Vision) facile da usare ed

WEEN



ergonomicamente flessibile (perdonate i paroloni, ma sono proprio stralci del fax speditoci dalla casa produttrice). La trama, comunque, promette di essere coinvolgente e soprattutto insolita, visto il mistero che aleggia su questa strana profezia che non per niente dà il sottotitolo al gioco. Vi basti sapere che una volta tanto tempo fa vostro nonno Okhram aveva bandito dal regno servendosi delle sue arti stregonesche il cattivo Kraal. Ma ora costui è vecchio e stanco e non ha più l'energia di un tempo, mentre Kraal sembra sempre più malefico e potente di prima (che abbia trovato la fontana della giovinezza?), ragion per cui il dovere di annientarlo tocca al nipote, cioè a Ween, cioè a voi. La storia prevede dunque stregonerie a iosa, scenari inquietanti e musiche vagamente sul fantastico. E tutto questo per Settembre/Ottobre.

Notizia dell'ultim'ora! Abbiamo appena scoperto che Doralice sarà ancora tra le nostre braccia, ehm, volevo dire, sui nostri schermi. L'eroina di Fascination (sempre della Coktel Vision, o meglio della Tomahawk, vecchio nome del gruppo), infatti, ha deciso di imbarcarsi in una nuova avventura: visitare un antico castello bretone. Sembra una cosa da niente, e infatti lo è: purtroppo, però, la ragazza verrà rapita e la ritroverete a bordo di una nave del 19esimo secolo comandata da un astuto e crudele corsaro. Il viaggio la condurrà nei Caraibi a cercare di salvare un povero ma influente vecchietto dalle grinfie di un usurpatore senza scrupoli. Storia a parte la Coktel Vision tiene a precisare che il nuovo gioco (che si chiamerà, salvo modifiche dell'ultimo minuto, THE SAGA OF DORALICE- TIME IS MONEY) è quasi interamente digitalizzato e gli stessi protagonisti e comparse sono stati filmati e poi riportati pari pari sul gioco (nei limiti della VGA 256 colori). Cominciate dunque a liberare qualche Mega dai vostri hard disk che presto ne avrete bisogno, posto che vi sia piaciuto Fascination e partendo dal presupposto che adoriate le avventure grafico-dinamiche con interfaccia flessibile semplificata. Trattandosi di una notizia tempestiva non meravigliatevi se le foto scarseggiano (io stesso non ne ho vista neanche una) e limitatevi ad aspettare il mese di Ottobre, mese della sicura uscita del gioco in questione per le versioni su disco dei soliti 16 bit (PC, Amiga e Atari ST). Le versioni su compact disc (CD-ROM per PC o CDI), invece, aspetteranno il nuovo anno prima di apparire nei negozi.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHAMPIONSHIP of EUROPE

idea®

SCENDI IN CAMPO
CON LE SQUADRE MIGLIORI
E VIVI LA STRAORDINARIA EMOZIONE
DI ESSERE **CAMPIONE D'EUROPA!**

DISPONIBILE PER AMIGA e C64

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

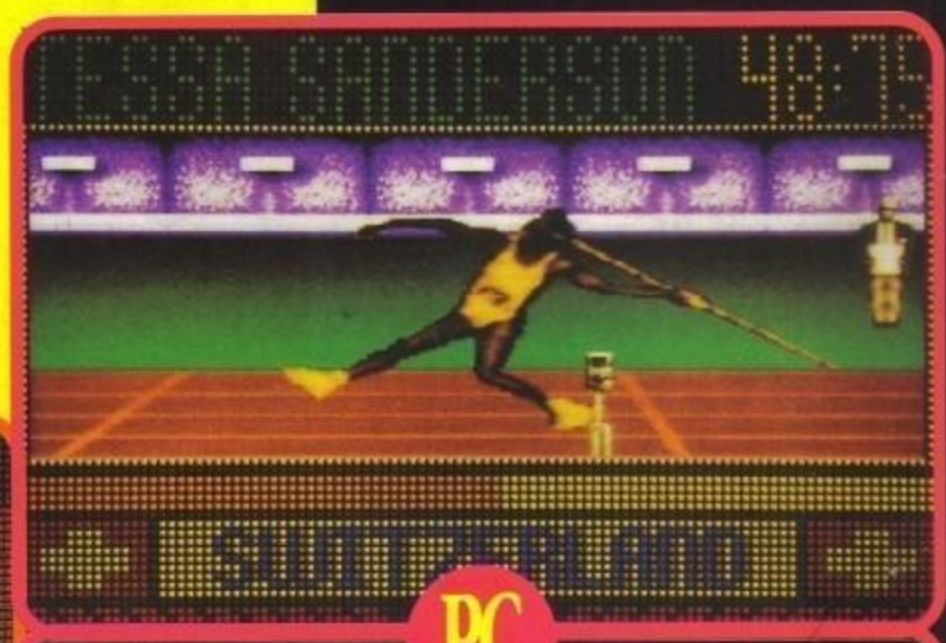
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

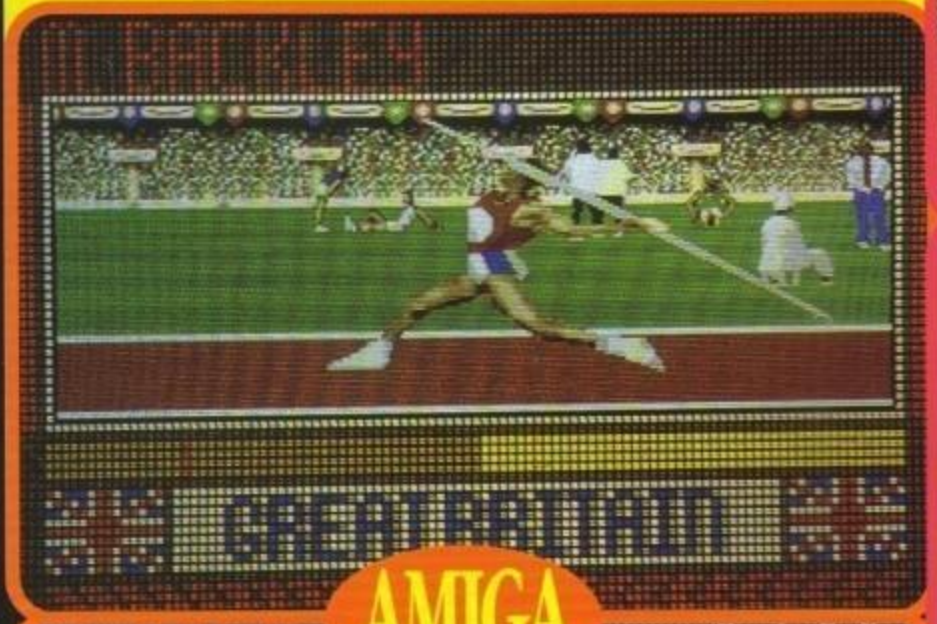
http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

CARL LEWIS ATHLETICS... ZOOM!

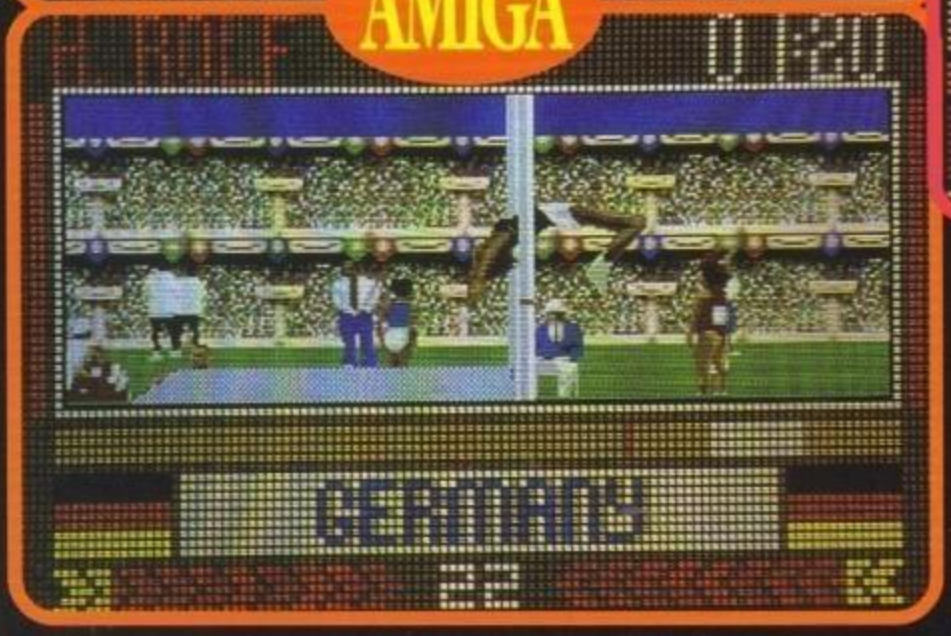
E' notizia proprio di oggi che il mitico "Figlio Del Vento" sia rimasto clamorosamente escluso dalla comitiva statunitense che parteciperà ai 100 metri piani dedli ormai imminenti Giochi Olimpici di Barcellona. Sotto questo punto di vista non si può certo dire che l'unione del suo celebre nome con il nuovissimo gioco d'atletica della Psygnosis gli abbia portato troppa fortuna!

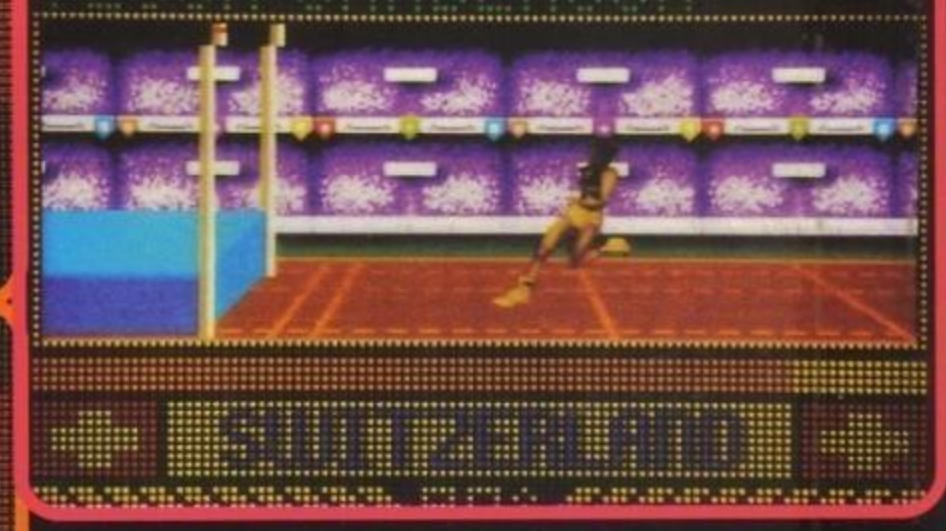




PC

AMIGA





giavellotto, i 100 metri piani, i 400 metri ostacoli, il salto in alto e il salto in lungo. Tutte quante le discipline assicureranno spettacolo e realismo senza precedenti grazie alle incredibili dimensione dei vari atleti interamente digitalizzati, con tanto di effetti sonori d'accompagnamento.

Ad essere sinceri la sua giocabilità complessiva è stata accolta con una certa diffidenza, in ogni caso sul numero di Settembre saremo con ogni probabilità più precisi...

Sponsor o testimonial a parte, il gioco si chiamerà THE CARL LEWIS CHALLENGE, e si tratta esattamente di quel prodotto del quale vi avevamo parlato qualche mese addietro chiamandolo semplicemente Athletics.

Vi posso già dire che la versione definitiva sarà disponibile nei negozi quando leggerete queste pagine, sfortunatamente però non siamo riusciti a recuperare una versione recensibile in tempo (colpaccio che c'è invece riuscito con Red Zone!) e quindi dovrete accontentarvi di una semplice preview aggiornata.

Il programma vi permetterà di gestire un valido gruppetto di atleti che sarà vostro preciso compito preparare fisicamente, tecnicamente, psicologicamente, spiritualmente... Tutto questo distribuendo in maniera opportuna i vari attributi e facendo così in modo che ognuno possa rendere al meglio delle sue possibilità.

Come già detto qualche mese fa le discipline presente sono cinque: il lancio del

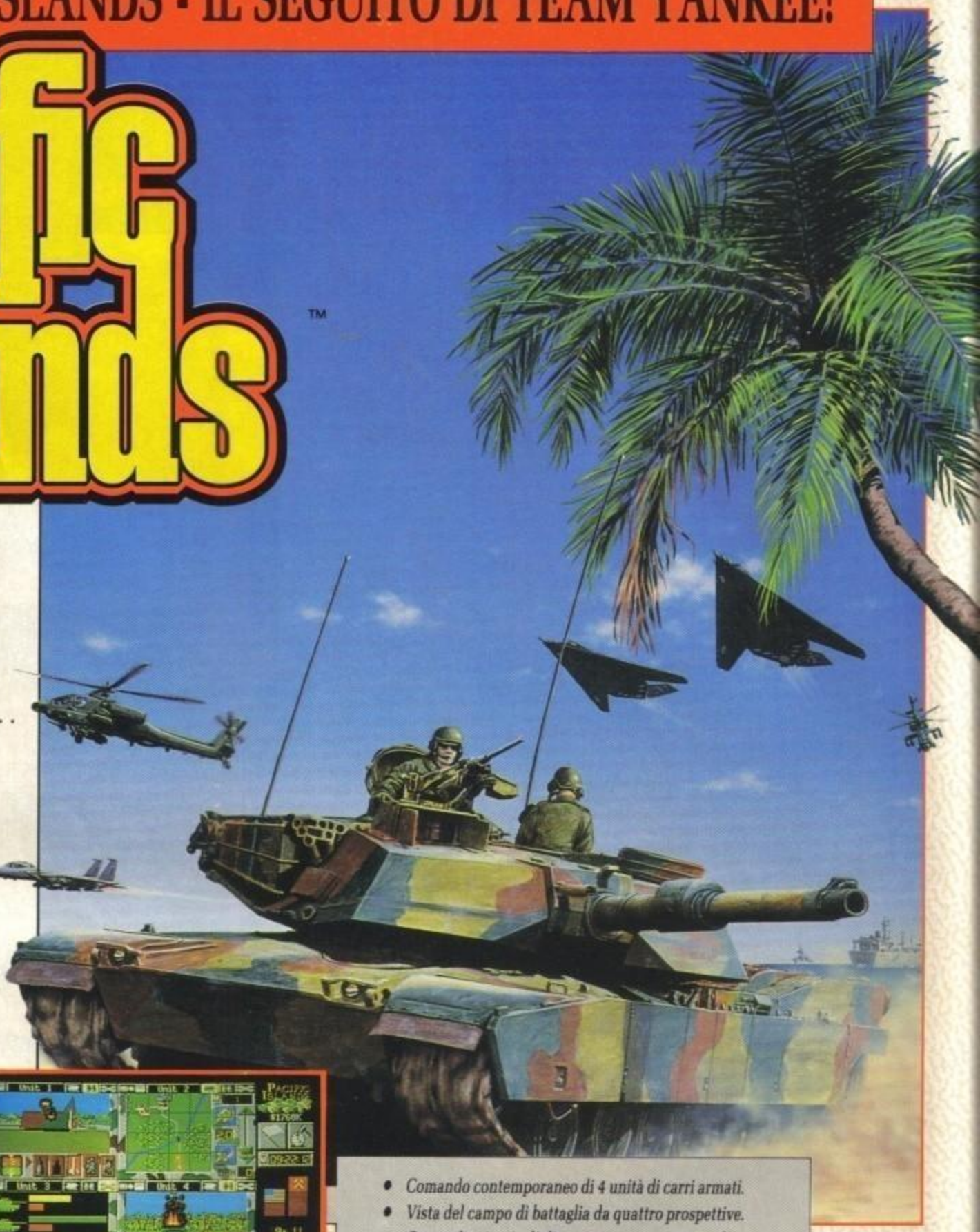
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PACIFIC ISLANDS - IL SEGUITO DI TEAM YANKEE!

Pacific Islands™



È l'anno 1995...

L'esercito comunista, amareggiato per la sconfitta subita nella guerra con la Korea del Nord, ha invaso l'atollo di Yama Yama situato nel Pacifico. Il tuo squadrone di carri armati, al ritorno dal Golfo Persico, è l'unità americana più vicina al luogo dell'invasione... ***Pacific Islands è una frenetica corsa contro il tempo!***

Selezione di battaglia.

- Tutte le 5 isole dell'atollo di Yama Yama devono essere riconquistate.
- Il gioco ti dà la possibilità di attaccare le isole in molteplici modi.
- Richiama la tua artiglieria e predisponi campi minati.

Battaglie di carri armati.

- Misura il tuo coraggio in questa campagna con più di 25 scenari collegati fra di loro.
- Libera villaggi, distruggi munizioni nemiche, supera linee nemiche, difendi ponti.
- A tua disposizione raggi infrarossi, laser. Missili TOW e artiglieria DPICM.

Usa le tue abilità strategiche per fondare la tua compagnia.

- Finanziamenti per distruggere installazioni nemiche.
- Indennità per danni collaterali.

Attrezzature per le comunicazioni.

- Satelliti, torri radar, aree radio.
- Elimina i velcoli nemici prima che rendano nota la tua posizione.

Grafica 3D senza rivali.

- Azione rapida, simulazioni di carri armati in grafica 3D e in tempo reale utilizzando l'esclusiva tecnologia bit map della Empire.
- Guarda esplodere gli edifici che hai appena colpito.

- *Comando contemporaneo di 4 unità di carri armati.*
- *Vista del campo di battaglia da quattro prospettive.*
- *Comanda 16 veicoli diversi attraverso un semplice sistema di controllo.*

- *Devi distruggere tutti i mezzi di comunicazione nemici nel minor tempo possibile. Più tempo impieghi, più i nemici otterranno informazioni sulla tua posizione e sulla tua forza.*

- *Affronta più di un obiettivo simultaneamente - sei in grado di distruggere una pista di atterraggio, sorvegliare e difendere un convoglio e fare una ricognizione sul campo nemico entro 40 minuti?*

- *Acquista il tuo equipaggiamento.*
- *Se ti rimane del tempo e del denaro concedi alla tua truppa una pausa e ripara i danni causati ai tuoi mezzi.*

- *T72s, BMPs, elicotteri Hughes 500 e SA9 Gaskins.*
- *8 modelli differenti di veicoli da guerra.*
- *M1 Abrams, M2 Bradleys, M113 APCs, ITVs.*

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO!

I fotogrammi sono solo un'illustrazione del gioco e non della grafica dello schermo, che varia considerevolmente per qualità ed apparenza tra i diversi formati e che è soggetta alle specifiche del computer. Alcune caratteristiche, inoltre, possono non essere disponibili, a seconda delle specifiche del computer.

© 1987 Presidio Press

EMPIRE SIMULATION

LEADER DISTRIBUZIONE

AMIGA - PC E COMPATIBILI

© 1992 EMPIRE SOFTWARE, OXFORD DIGITAL ENTERPRISES. GAME DESIGN BY MYS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

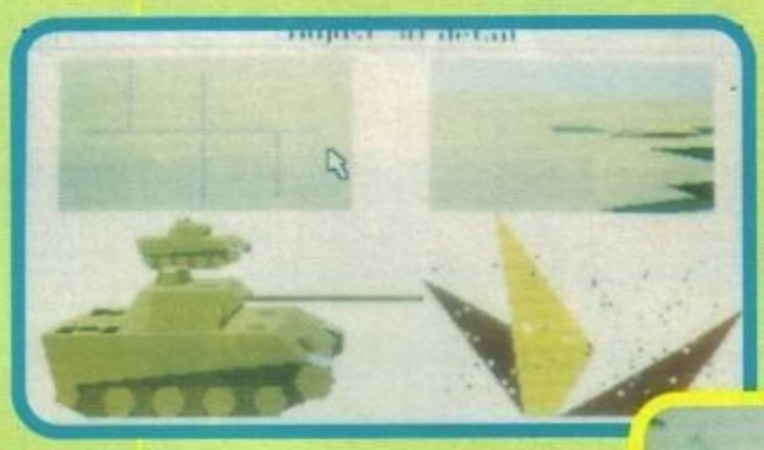
http://www.oldgamesitalia.net/

L'EMPIRE VA IN CAMPAGNA...

Ecco che sale alla ribalta il termine campagna: non si tratta di un posto più o meno pratoso e/o boschivo dove andare in villeggiatura, bensì di un termine che indica una serie di battaglie per il conseguimento di un certo obiettivo strategico.

Naturalmente lo sapevate, ma forse non sapete (altrimenti perché starei scrivendo?) che CAMPAIGN è un recente parto della Empire, anzi, è tuttora in gestazione, ma il lieto evento sarà annunciato non più dai primi vagiti, ma da un poderoso colpo di cannone.

L'anno è il 1945: è l'epoca degli Sherman e dei Jagdpanzer, di Rommel, di Montgomery, della Seconda (e si spera ultima) Guerra Mondiale. Campaign comprenderebbe gran parte dei cingolati in voga tra il '39 e il '45, per un totale di circa un centinaio di veicoli, più vari pezzi d'artiglieria e anche navi militari. E' quasi superfluo affermare che ogni mezzo abbia tutti i suoi bravi dettagli (si era già visto qualcosa di simile in Conqueror), mentre non lo è parlare del sistema di mappa che usa un sistema ad albero quadruplo in grado di memorizzare, con le RAM attuali, mappe grandi quasi quanto l'Europa. Il gioco prevede un grosso scenario dove si muove un gran numero dei mezzi succitati, la cui posizione è indicata da simbolini. Nel caso che alcune unità rivali si avvicinino oltre un certo limite, la battaglia si considera iniziata. Il giocatore può quindi prendere il comando di un mezzo qualunque, oppure può ispezionare le sue forze usando apposite opzioni, e infine, nel classico stile dei giochi bellici, può dare ordini ai ari gruppi sul mappone. Ma la parte bellica qui non è tutto, perché occorre anche considerare la logistica. Il gioco vi metterà in condizione di sfruttare e modificare un completo sistema di rifornimenti, che può anche essere catturato modificando i valori in gioco. Ci sono anche gli aeroplani, che possono essere chiamati a compiti di ricognizione oppure per sganciare un po' di piombo sulla ferramenta nemica.



Del gioco abbiamo potuto vedere un demo giocabile su Amiga, che era pilotato essenzialmente a icone con un po' di aiuto da parte della tastiera. Questa è usata soprattutto per pilotare direttamente un carro, e funziona secondo lo schema già visto in Conqueror (l'avevo detto: si somigliano!), ossia due tasti controllano il senso di marcia del cingolo sinistro e altri due quello del destro. Durante il pilotaggio diretto si ha una visione tridimensionale da un punto sopra e dietro il carro, fornendo una visuale che ne mostra la parte anteriore e la torretta. Il mouse è lasciato al classico compito di saltabeccare tra le diverse icone, le cui funzioni comprendono anche opzioni per variare il dettaglio grafico, determinanti la complessità di esplosioni, carri, villaggi e terreno. Nessun problema se vorrete passare in rassegna le vostre truppe metalliche, poiché è disponibile una videata con grosse rappresentazioni dei vari mezzi e una lista delle relative prestazioni salienti. Campaign sarà disponibile a Settembre per PC, Amiga e ST, ma per adesso non abbiamo notizie sulla configurazione per PC

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN MICROCOSMO DI NOVITA'

MICRO

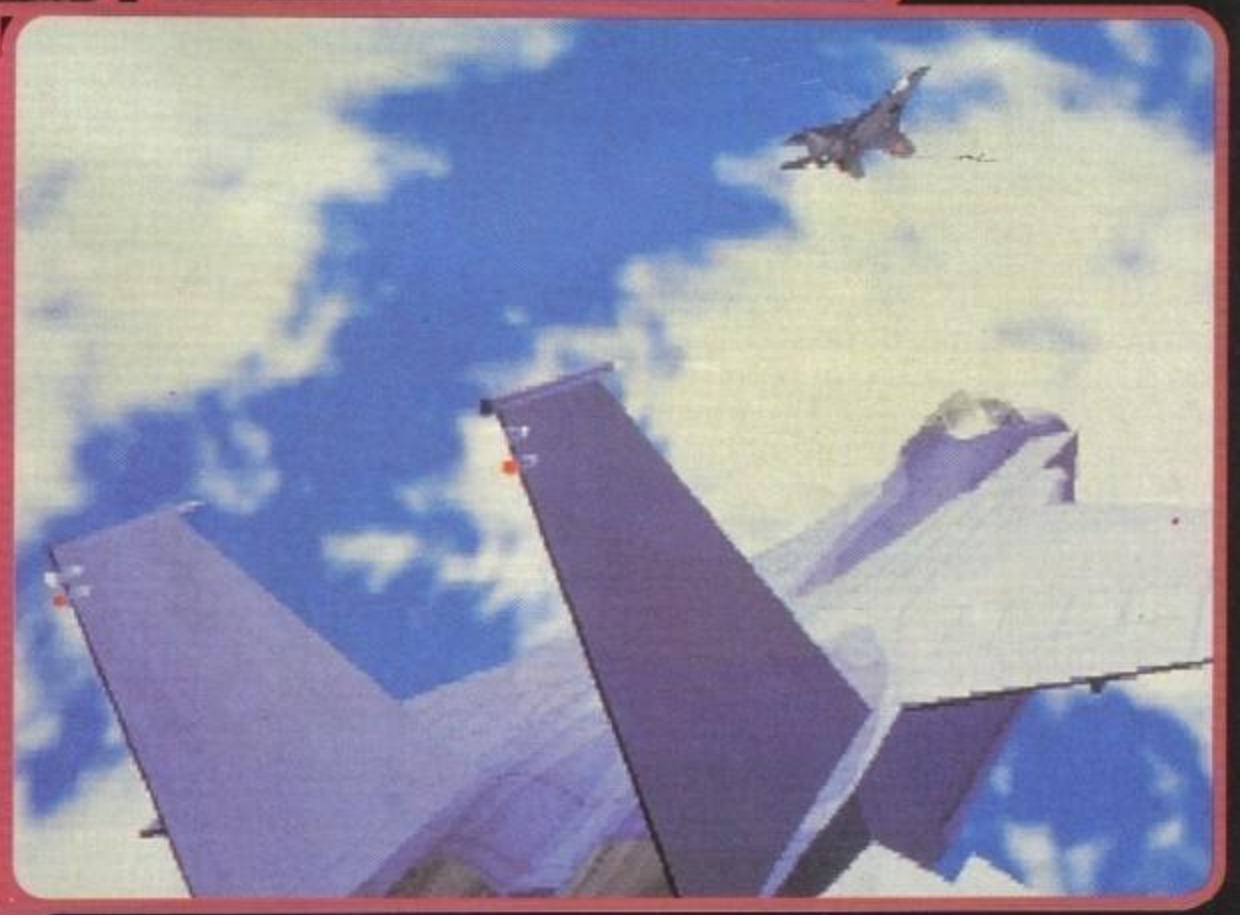
F-15 STRIKE EAGLE III

La Microprose, pur essendo una delle software house più serie del mondo, non è mai stata molto con i piedi per terra... ne danno prova i numerosi simulatori di volo di volta in volta prodotti da questo gruppo di sfrenati militaristi dedicati a un numero incredibile di aviogetti che vanno dall'F-19 all'F-117, senza contare appunto la famosa serie di F-15 Strike Eagle.

Alt! Non cominciate a esaltarvi! Molto probabilmente (quelli della Micro non lo hanno specificato, ma sarà per forza così) ci vorranno due PC collegati tra di loro via cavo, cosa che alla fine renderà praticamente inutilizzabile questa opzione se non in uffici (poco consigliabile, a meno che non sia come il nostro) o in casa di gente che ha più di un PC (non molto facile, soprattutto se contiamo che per giocare "bene" sarà necessario un PC dalle prestazioni decisamente superiori alla media).

F-15 Strike Eagle III sarà disponibile, incrociando le dita, in ottobre per PC e supporterà (come al solito) solo la VGA, sarà necessario avere l'hard-disk e saranno utilizzate le maggiori schede sonore. Non ci resta che aspettare...

F 15 STRIKE III



Dalle poche foto che abbiamo potuto vedere, si preannuncia come qualcosa di strepitoso, o almeno lo sarà la sua presentazione!

A quanto pare, o a quanto sostengono i programmatori, il gioco conterrà alcune caratteristiche davvero rivoluzionarie: innanzitutto, l'uso simultaneo di bitmap e poligini solidi (sai che innovazione, che cosa avrà mai fatto Wing Commander II?) per migliorare la resa grafica e il dinamismo dell'azione e un modo a due giocatori, sia impegnati in un testa a testa sia in cooperazione in una stessa missione ("Oops! Il mio missile ti ha appena colpito, ma sai com'è, ti avevo preso per un avversario...").

http://www.oldgamesitalia.net/

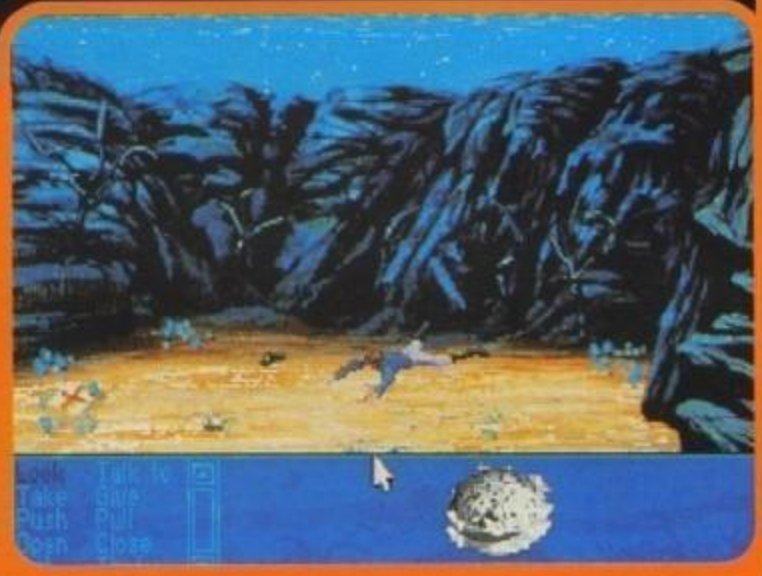
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

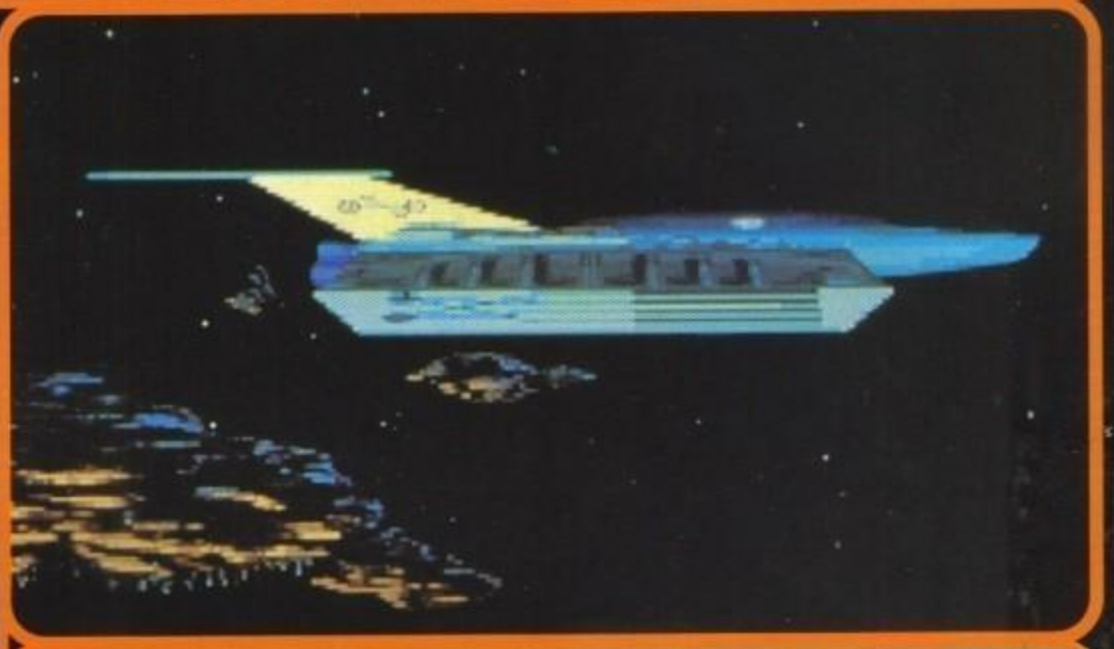
PROSE

REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER

Leisure Suit Larry nello spazio! O almeno, possiamo dire che più o meno ci assomiglia. Previsto anche lui per il prossimo autunno, e sviluppato dalla sezione statunitense della Microprose, dovrebbe imporsi come una delle più interessanti avventura spaziali mai realizzate. La trama, tanto per cominciare, è degna di un'avventura di Roger Wilco della serie di Space Quest: il giocatore impersona Rex Nebular, un avventuriero spaziale e incredibile donnaiolo, incaricato da un colonnello di nonsisaquale esercito di recuperare un preziosissimo vaso andato perduto. Nel bel mezzo della missione però Rex atterra in maniera poco felice su uno strano pianeta, noto come Terra Androgena, abitato solo da una strana razza di donne aliene che... beh, chi conosce l'inglese avrà senz'altro subodorato qualcosa leggendo il titolo, gli altri non si preoccupino, leggeranno tutto nella recensione.



REX NEBULAR



Sempre stando ad ascoltare i programmatori, Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender rappresenterà qualcosa di nuovo nel campo delle avventure grafiche, visto che vanterà "del parlato digitalizato incredibile, un'interfaccia utente flessibile ma essenziale, una serie di opzioni per regolarsi i vari parametri del gioco è una grafica a dir poco spettacolare". Scusate la sincerità, ma queste cose le abbiamo già sentite dire parecchie volte e soprattutto non sono quelle che fanno un bel gioco, ma bisogna anche dire che da quello che abbiamo visto Rex Nebular & tutto il Resto sembra davvero qualcosa di speciale. Come sempre, non vi resta che attendere la nostra illuminatissima recensione, recensione che sarà pronta non appena riusciremo a metterci le mani sopra, il che vuol dire non prima di Settembre-Ottobre. Non cambiate canale!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROCKETEER

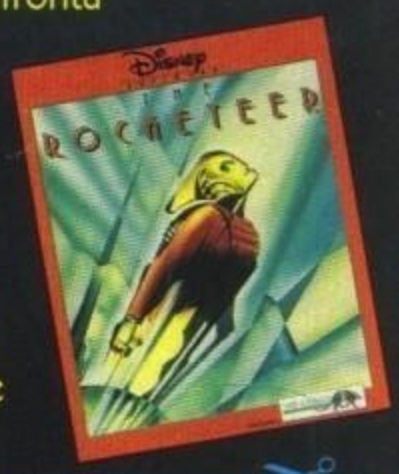
UN GIOCO SUPERSONICO!

Disponibile su PC & compatibili, Atari ST e Amiga.

Sei un pilota esperto e l'eroe del Bigelow's Air Circus. Come se non fosse già abbastanza eccitante volare a una velocità di oltre trecento miglia all'ora, diventi anche "Rocketeer"!

Quando le spie malvagie rapiscono la tua ragazza, niente potrà più trattenerti! Indossa il razzo-zaino Cirrus X-3 e preparati ad una serrata battaglia aerea! Affronta faccia a faccia i temibili sicari a bordo di un dirigibile in fiamme!

Grafici digitalizzati, VGA 256 colori, immagini di veri attori! Una musica orchestrata, dialoghi eccitanti ed incredibili effetti sonori (grazie alla Sound Source) aggiungono una nuova dimensione al game play.



THE SOUND SOURCE
collegata al tuo PC, produce le voci dei tuoi eroi offrendo effetti musicali e sonori fenomenali.

Disney SOFTWARE

Développé par NOVALOGIC
Photos d'écrans PC VGA
© The Walt Disney Company

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney.

NOME E COGNOME: ----------

INDIRIZZO ----------

TEL ---------- Distribuito da : INFOGRAMES

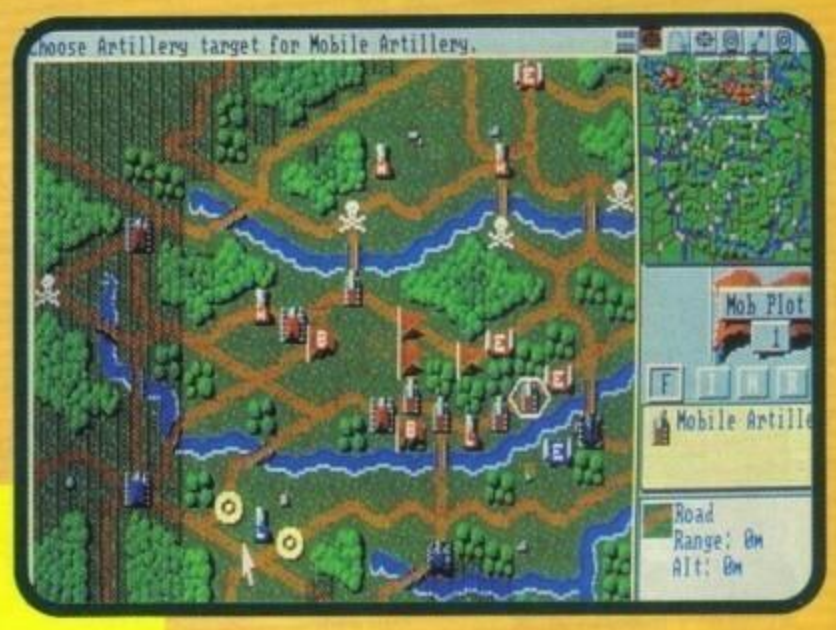
Tagliando da spedire a C.T.O. Via Piemonte 7/F - 40069 Zola Predosa (Bo).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA UBISOFT ALLA RICERCA DEL GENERALE PERFETTO...



Si sa che un tenente perfetto deve saper tenere, che un capitano perfetto deve essere in grado di capitare (al posto giusto nel momento giusto), e quindi che cosa sperate di fare in un gioco nomato Perfect General? Dovete assolutamente generalizzare!

E poi smettetela di giocare con i soldatini, infatti ci sono cose molto migliori: potrebbero essere le ragazze, ma siccome non siamo un giornale che esalta la geografia facciale di Claudia Schiffer o quella morfologica di Cindy Crawford ci restano perlomeno i giochi bellici da tavolo. Un vero peccato, eh? Beh, quello che mi accingo ad anteprimizzare aderisce ad uno stile abbastanza classico con lo scopo più vecchio del mondo: umiliare il nemico in battaglia. Naturalmente si può riuscirci in due modi: impadronendosi di una porzione di territorio maggiore di quella avversaria, o distruggendo completamente l'esercito che vi contende il territorio.

All'inizio del gioco avrete una certa disponibilità di fondi con cui acquistare i mezzi da guerra che verranno a comporre la vostra terribile armata: non sto parlando solo dei soliti veicoli terrestri e aerei, ma anche di pezzi di artiglieria e contraerea che dovranno riempire di pallettoni i mezzi nemici. Si è tentato di rendere il controllo del gioco quanto più agevole possibile, essendo la gestione di tutte le vostre macchine da guerra governata via mouse, con una serie di menu riassuntivi che riportano le singole azioni eseguibili: far avanzare alcune unità, ordinare all'artiglieria di far fuoco e così via. Ma da questa breve passerella di elementi possiamo desumere che Perfect General non sembri possedere caratteristiche tali da elettrizzare i tanti appassionati guerrafondai: non ci sono foto digitalizzate di giornali che annunciano l'esplosione della bomba atomica su Hiroshima, né scenari ultradettagliati, né animazioni. Campeggia l'essenziale e lascia che il giocatore lo gestisca nel miglior modo possibile: questo era l'intenzione di fondo della Ubisoft e ci sembra che, da quello che abbiamo potuto vedere, la casa francese abbia centrato il suo scopo. Naturalmente l'"essenziale" non significa che non troverete tanti tipi di mezzi diversi: nel multiforme esercito di Perfect General trovano posto carri più e meno blindati, con potenza di fuoco diversa (idem per fanteria, aviazione etc.) mentre il poliedrico paesaggio comprende 20 diversi scenari con mari e monti, valli e catene montuose, ferraglia nemica e gioielli tecnologici amici. Prima di chiudere un breve accenno ad una nuova compilation calcistica ispirata al neoacquisto rossonero Jean Pierre Papin: JPP's GOAL BUSTERS, che include Kick Off 2, International Soccer Challenge, World Championship Soccer e Manchester United.

W.B.

UN TRODDLERS DALLA STORM...

A settembre sui vostri schermi il prossimo prodotto della Storm (quella di Indy Heat, Big Run, Rodland, ecc.). Nel gioco impersonerete un tipo in tenuta da palombaro il cui compito è quello di assicurare un passaggio indolore attraverso lo schermo, usando un numero di "mattoni" che varia a seconda della vostra energia e che può far comparire e scomparire ovunque, ai troddlers, degli esserini con due tratti principali: non si fermano davanti a niente e nessuno e hanno la capacità di aderire alle superfici come le mosche. Tutto questo naturalmente condito dalla canonica serie di rompiscatole che è composta da picchi (che "mangiano" i vostri mattoni) fino a giungere a tritacarne (o meglio tritatroddlers) e blocchi di ghiaccio che renderanno inaffidabile la tenuta di strada delle creaturine. Anche le situazioni varieranno: si passerà dal semplice transito attraverso lo schermo al "combattimento" fra troddlers buoni e cattivi, alla raccolta di bonus e oggetti vari.
Inutile dire che il concept di base è già stato sfruttato e il confronto nasce dunque spontaneo con Lemmings, resta solo da vedere se il prodotto finito sarà in grado di rispolverare con successo l'idea.

Alex

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EUROPEAN FOOTBALL CHAMP™

AMIGA
C64

DOMARK

FANS DEL CALCIO, PRONTI A SCENDERE IN CAMPO! DAL POPOLARE GIOCO DA BAR DELLA TAITO, UN'APPASSIONANTE SFIDA AI PUNTI CHE VI TERRÀ A LUNGO INCHIODATI ALLO SCHERMO. UNA GROSSA NOVITÀ: POTETE DARE INTENZIONALMENTE GINOCCHIATE, CALCI E GOMITATE AD UN ALTRO GIOCATORE: VE LA CAVERETE SOLO SE NON SARETE INDIVIDUATI DALL'ARBITRO! IN CASO CONTRARIO PERDERETE PARTE DELLA VOSTRA FORZA - E QUINDI VELOCITÀ E VOLONTÀ - E FINIRETE PER ESSERE AMMONITI O, NEL PEGGIORE DEI CASI, ESPULSI...

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

SOFTWARE © TAITO 1992. ARTWORK, PACKAGING AND INSTRUCTIONS © 1992 DOMARK GROUP LTD. PROGRAMMED BY TEQUE LONDON LTD. PUBLISHED BY DOMARK SOFTWARE LTD.

CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SULLA SCIA DI F1 GRAND PRIX...

La Accolade ha una lunghissima tradizione di giochi di guida: sin dai tempi di Grand Prix Circuit la notissima casa americana (che dovrebbe smetterla di trastullarsi e pubblicare finalmente Star Control II!)(Tranquillo Marco, lo farà presto! NdMax) ci ha entusiasmato con titoli incredibili e (quasi) tutti di alta qualità. Evidentemente qualcuno appassionato di corse all'interno della casa ci deve pur essere, visto che quello che vi stiamo presentando adesso è l'ennesima simulazione vettoriale di Formula 1! Con la parola "ennesima" non volevamo certo dire che ne abbiamo abbastanza, anzi, solo che un po' più di varietà non farebbe male.

Ma passiamo a questo presunto "futuro successo": pubblicizzato come "il gioco che vi farà dimenticare Formula 1 Grand Prix" (se qualcuno si fosse smarrito, per via dei titoli molto originali, ricordiamo che è il sensazionale gioco di Geoff Crammond pubblicato dalla Microprose)(presto convertito su PC, ndMax) vi permetterà di gareggiare contro un numero variabile di auto (da una a quindici) su ventuno percorsi (i sedici del Circus attuale più alcuni sui quali non si corre più come Paul Ricard, il vecchio Silverstone, Jerez ecc.) o di partecipare al Campionato Mondiale. Naturalmente sarà possibile scegliere il proprio veicolo (purtroppo non sono disponibili tutte le scuderie, e le auto sono quelle dell'anno scorso) e modificarlo ben bene per quanto riguarda la sensibilità dello sterzo, l'inclinazione degli alettoni, l'incisività dei freni, il set di gomme e persino l'altezza della visuale del pilota!

Grand Prix Unlimited inoltre avrà una caratteristica che molti prodotti della stessa categoria non hanno: l'editor dei tracciati. Grazie a questa opzione sarà possibile creare i circuiti più strani, con incroci, ponti, chicane, salite e discese, curve di vario genere che variano dall'impossibile all'impercettibile e amenità varie.

Altre opzioni che più o meno mancavano a Formula 1 Grand Prix erano quelle dedicate alle visuali e al replay: in Grand Prix Unlimited non solo è possibile osservare la propria auto da qualsiasi angolazione, ma è anche presente una specie di videoregistratore per rivedere i propri exploit & disastri da numerosi punti di vista alternativi. Insomma, l'unica è aspettare. Anche se, a dire il vero, F1GP per il momento vince ai punti. Vedremo...

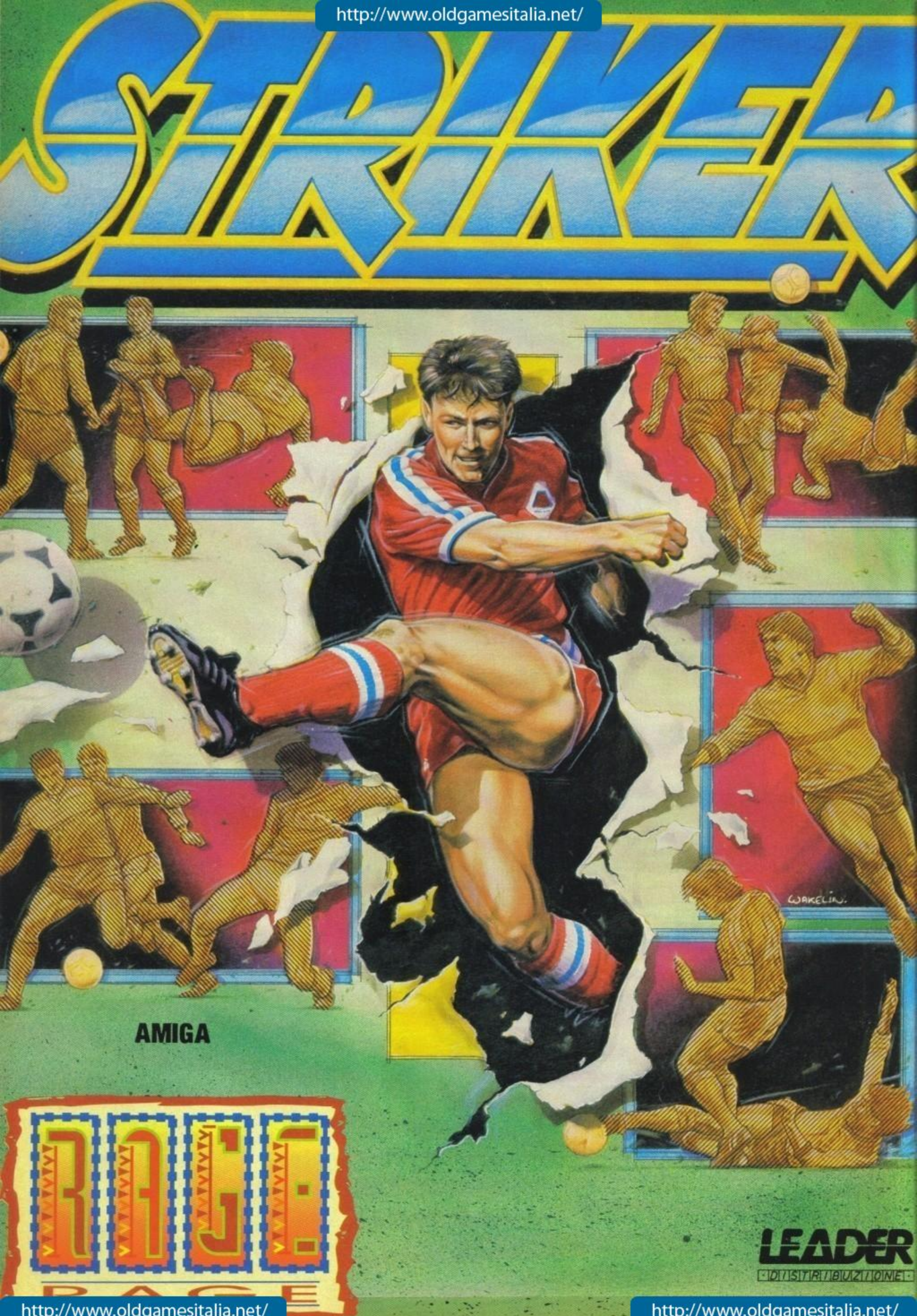
Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRIKER



AMIGA

RAGE

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

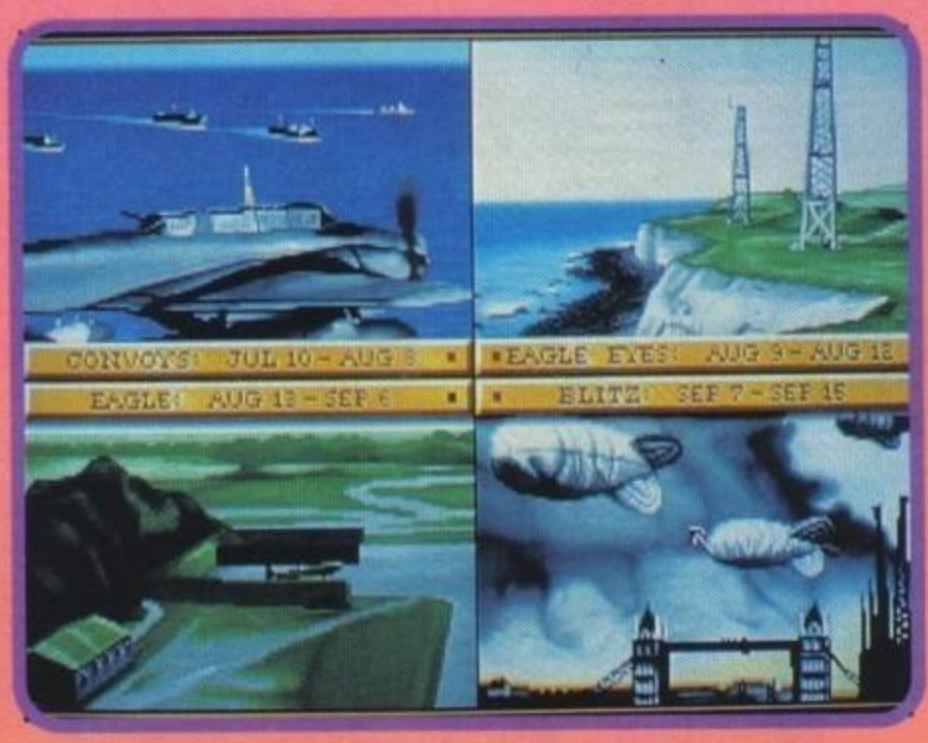
Altro che toccare il cielo con un dito: la cosa più probabile è che qualche proiettile tocchi voi, lasciandovi alle prese con un bel po' di succo di pomodoro. E, credetelo o no, le cose nella Seconda Guerra Mondiale andavano così: bastavano un po' di "fuochi artificiali" per far saltare come un tappo di spumante il sottile guscio metallico degli aerei. Da ciò a far la festa agli occupanti dei velivoli c'era poca distanza, e, con soddisfazione generale, la guerra è finita. Ma i guerrafondai della Virgin non sono soddisfatti, e hanno deciso di farci rivivere la disperata lotta nei cieli di quei tempi con questo loro titolo.

VIRGIN ALLA CONQUISTA DEI CIELI: REACH FOR THE SKIES!

RFTS è dedicato espressamente alle battaglie aeree più feroci dell'epoca, con lo scopo tutt'altro che dichiarato, ma evidente, di alzare il tasso di adrenalina nel nostro sangue. Ma, ahiloro!, alla Virgin non hanno considerato che ormai nelle vene abbiamo solo adrenalina con tracce di sangue: a quando un gioco distensivo e rilassante?

Beh, in QUESTO gioco si prevede che il giocatore possa assumere il ruolo di pilota, controllore, o entrambi. Libera è la scelta tra la nazionalità (tedesca o inglese), e diversificato lo stile di gioco: come pilota si avrà la classica simulazione in 3D in soggettiva, alle prese con bombardieri e caccia; come controllore si dovrà gestire la campagna bellica con gli occhi sulla produzione e sul morale dei piloti.

Le immagini viste ricordavano in certo modo Secret Weapons of the Luftwaffe o



Battlehawks 1942, con scene di lotta marittima

rigorosamente in stile duello aereo. La grafica è per PC MCGA, il che non significa assolutamente nulla, essendo la MCGA (come già detto altre volte) l'attuale tendenza nel mondo videoludico; è comunque evidente nelle foto la presenza dell'orizzonte sfumato e la realizzazione in grafica poligonale degli aerei (nei prodotti Lucasfilm si era optato per gli sprite). Ci sarà da aspettarsi una ricostruzione storicamente accurata, come suggerire il menu grafico delle missioni, e un volo in stormo; quest'ultima impressione viene dalla presenza dei messaggi con codice di chiamata sopra la visuale dalla cabina. Le esplosioni degli aerei per fortuna non sono generate a poligoni (vedi F-19) bensì digitalizzate. Non si sa nulla sul supporto sonoro, ma generalmente chi possiede una AdLib o una SoundBlaster ha di che deliziarsi le orecchie.

L'uscita di RFTS è annunciata per l'autunno, e sarà presentato in versione Amiga, ST e PC; questo è tutto, gente: per afferrare definitivamente i cieli potrete aspettare il gioco o farvi spedire in orbita da qualche nerborutissimo amico!

UN OSPITE INATTESO

Al momento non se ne sa ancora molto, ma posso anticiparvi che l'uscita di GUEST non potrà che fare scalpore. Mi tocca però la triste incombenza di comunicarvi una spiacevole notizia, il gioco sarà disponibile solo per PC su CD-ROM, ne riparleremo dopo l'estate...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

delle caratteristiche molto interessanti (soprattutto a sentire dal non indifferente peso). Appena aperta la confezione noto subito il grosso manuale, i due dischetti contenenti il programma, la cartolina di registrazione da rispedire al produttore del programma, e 4 etichette per altrettanti dischetti che non ho però trovato nella confezione. Solo leggendo le prime pagine del manuale capii che queste etichette sarebbero servite per i dischetti che il programma di installazione (contenuto nei due dischi forniti) avrebbe poi prodotto.
Ma prima di occuparci del programma guardiamo il colossale manuale, quest'ultimo risulta infatti formato da ben 424 pagine (scritte in semplice inglese, questo anche a significare che il programma è indirizzato a utenti che non hanno mai fatto un programma (o quasi) e hanno una conoscenza anche superficiale dell'inglese), suddivise in ben 19 capitoli, e un gigantesco glossario.
Il manuale è redatto veramente bene, e prende per mano il ragazzo (o la ragazza) accompagnandolo nel suo viaggio alla scoperta di un mondo veramente affascinante (grazie per avermi affibiato la recensione).
Ora spinto dalla curiosità inserisco i due dischetti nei drive e lancio il programma di installazione, appare ora una bella schermata di introduzione in alta risoluzione. Con mia sorpresa parzialmente animata (mai vista una animazione in un programma di installazione), clicco col topo, e mi appare un'altra schermata che mi chiede che tipo di tastiera ha il mio Amiga, con mio rammarico noto che manca proprio quella italiana, mentre trovo quella

Era una di quelle giornate in cui tutto sembrava andare per il verso giusto, anche se il tempo non era molto bello, quando improvvisamente ecco che le nuvole si aprirono e smise di piovere... Immediatamente compresi che era la calma che precedeva la tempesta.

Poco dopo infatti Max mi chiamò dalla redazione e mi disse che avrei dovuto preparare la recensione di Easy AMOS. Immediatamente cercai di affibbiare questa recensione a qualcun altro, ma purtroppo non vi era più nessuno in redazione oltre a Max. Cercai di inventare qualche scusa, senza riuscirvi, finché non gli dissi che senza il pacchetto non potevo preparare la recensione, e che io non potevo passare in redazione a ritirarlo, in quel momento un lampo entrò nella mia stanza e nel punto colpito, apparve la confezione di Easy AMOS, non mi rimase altro che rispondere all'onnipotente caporedattore di TGM una sola parola: obbedisco.
E così cari amici ecco qui Easy AMOS un pacchetto con

inglese, americana, svedese, francese, finlandese, tedesca, norvegese e persino quella neo-zelandese (ora io mi chiedo, ma noi italiani facciamo proprio così schifo?), scelgo con mio grande sconforto quella inglese e il programma procede; ora mi chiede di inserire il mio nome e cognome per la fase di registrazione del software, fatto questo mi appare il mio codice di registrazione attraverso il quale potrò avere gli aggiornamenti del programma quando disponibili (sperando con tastiera anche italiana), ora mi appare finalmente la schermata di installazione vera e propria ove sono presenti tre bottoni su cui cliccare, quello per installare il programma

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

su floppy disk, per installarlo su hard disk e infine quello per uscire dalla procedura. Ovviamente clicco immediatamente su quest'ultimo perché mi sono accorto, a questo punto, che non avevo formattato i 4 dischetti necessari. Preparati i dischetti ricomincio e arrivati alla fatidica schermata clicco su installa sui dischetti. Finita anche quest'ultima procedura carico il programma. Ora finalmente mi appare l'editor di Easy AMOS in cui si possono digitare i nostri programmi o caricarne di già fatti. Preso dalla frenesia carico uno dei programmi dimostrativi forniti. Con mia grande sorpresa scopro che questo è un programma per la compressione e decompressione di immagini IFF, provo a caricarne un'altro e lo mando in esecuzione, e questa volta è il collasso più completo, un titolo che scrolla orizzontalmente sullo schermo con una velocità e una fluidità che non pensavo fosse possibile ottenere con un programma tipo basic quale Easy AMOS è (ora voi mi chiederete cosa c'è di difficile nel far scrollare un titolo sullo schermo, e io dico niente a parte il fatto che le lettere sono alte la metà di un normale schermo di Amiga). Clicco sulla barra dei menu (attenzione che qui vi è un concetto diverso di barra dei menu rispetto al solito) e scopro che Easy AMOS dispone di un programma di gestione dei dischi realizzato con se stesso e che non ha nulla da invidiare a programmi commerciali di ben nota fama, clicco ancora e cosa compare, un editor di sprite anch'esso realizzato tramite Easy AMOS.

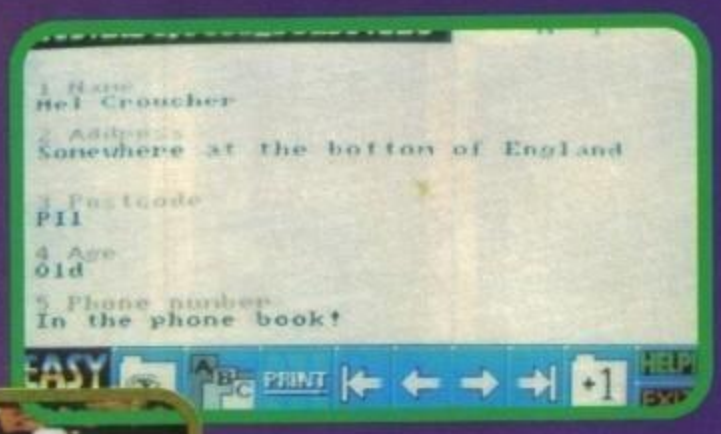
Ora a questo punto apro per la seconda volta il manuale (la prima era stata per capire a cosa servivano le quattro etichette nella confezione) e incomincio a guardare le varie funzioni disponibili. A questo punto mi accorgo che Easy AMOS è quello che non è mai stato il basic di Amiga, un linguaggio moderno, potente e soprattutto veloce. Con moltissime istruzioni per il trattamento della grafica (da sempre punto di forza di Amiga) e del suono, oltre a una struttura che ricorda molto Amigabasic (solo il meglio di Amigabasic) quindi gestione modulare di ogni singolo blocco di programma con la possibilità di (diciamo) numerare le righe di programma con dei nomi invece che con dei numeri.

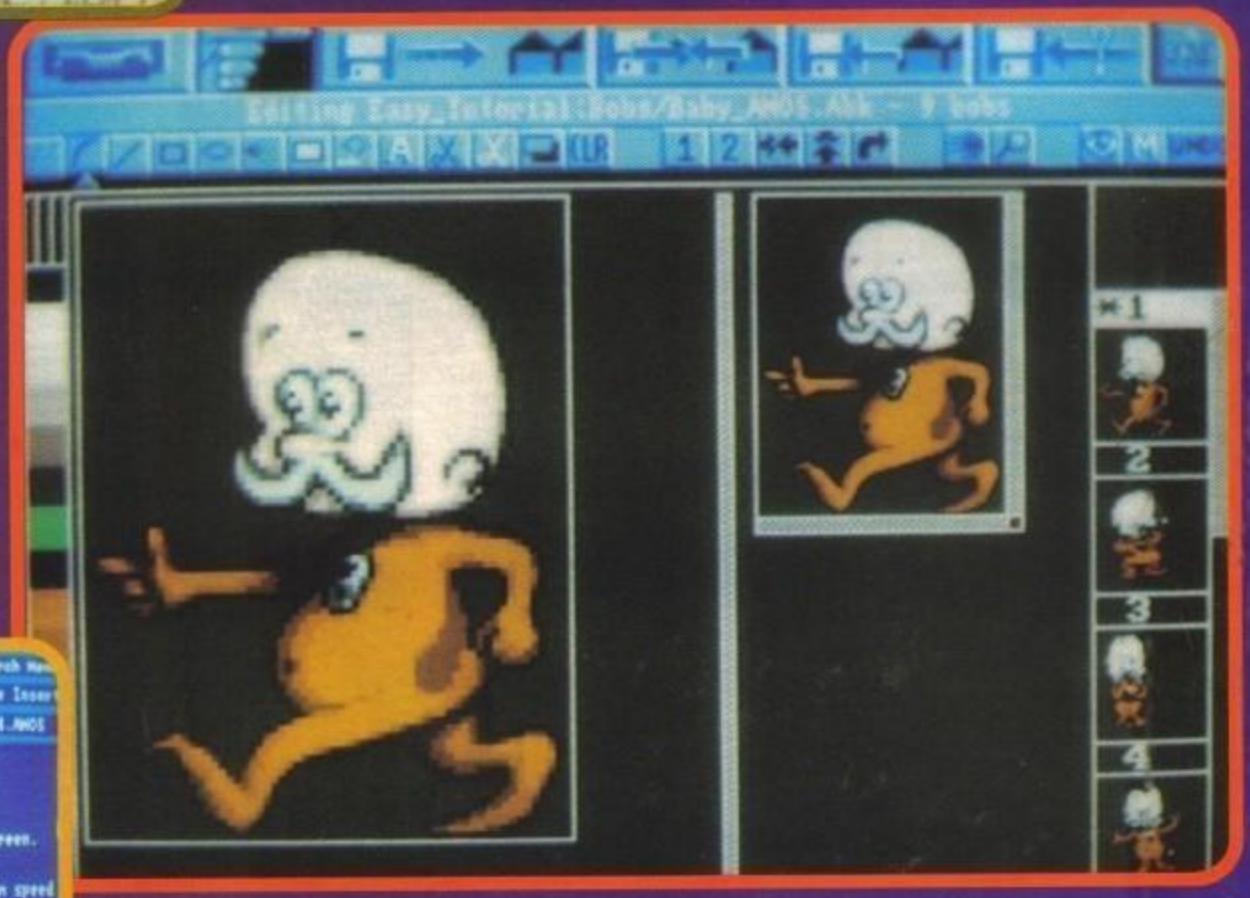
Volendo passare ad una sorta di commentone posso dirvi che questa nuova versione dell'Amos è un programma veramente potente e semplice da utilizzare, sebbene a prima vista il manuale possa spaventare (e ancora di più può spaventare la lingua inglese di quest'ultimo). Questo programma è invece consigliato a tutti coloro che vogliono iniziare a programmare Amiga, anche in maniera molto semplice, per poi evolversi via via con le funzione più avanzate di questo interprete, non dimenticando che esiste anche una versione più avanzata chiamata semplicemente AMOS The Game Creator, la quale include anche un linguaggio per produrre delle animazioni (voci di corridoio danno per imminente AMOS 2). Le differenze tra questi due sono minime e riguardano la presenza del linguaggio AMAL in AMOS per la creazione delle animazioni, oltre a 500 comandi (circa 350 in Easy AMOS) e alla possibilità di utilizzare AMOS 3D per la creazione di giochi tipo Total Eclipse con la tecnica Freescape, e AMOS compile per rendere indipendente dall'interprete un programma.

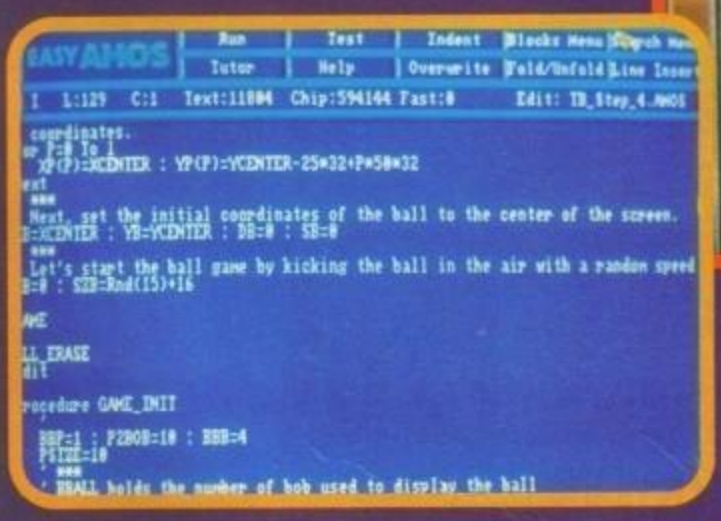
Easy AMOS, è dunque, come dichiarato sulla confezione, il primo passo verso la programmazione.

Un pacchetto dunque consigliatissimo a tutti con un interessante rapporto prezzo prestazioni.

Massimiliano Cozzi







http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE AMIGA

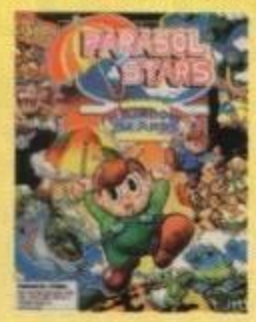
AMIGA

ADDAMS FAM. ...39900
AGONY 49900
AIR SUPPORT....49900
ALIEN BREED 59900
ALIEN STORM....39900
AMNIOS 49900
ANOTHER W. 69900
ARACNOPH. 49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3.....39900
BARBARI. II 49900
BEAST BUST.....39900
BIG RUN 49900
BLUES BROT. 39900
CANTON 49900
CAP. PLANET.....49900
CELTIC LEG. 59900
CHALL. GOLF.....59900
CHAMPION DR. .49900
CISCO HEAT 39900

LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS 2 TUR. 49900
LUPO ALBER. 39900
MAGIC POCK. 49900
MEGA TWINS 39900
MERCEN. III 39900

TERMIN. II 39900
T. ENFORCER....39900
T. SIMPSONS 39900
THUNDJAWS.....39900
TOKI.....39900
TURTLES II.....49900
ULTIMA VI.....69900
UNREAL.....39900
UTOPIA.....69900

AD&D ACT C 79900
AIR COBB.A.....59900
AIR SEA SUP.....59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL.....59900
FOOTBALL C.....59900
GRANDST.....49900
KIND OF.M.III.....49900



VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II.....69900
WACKY RAC. 39900
W.W. WORLD 59900
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL ...39900

MONSTER P.II....49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL.....39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

MICROP. GOLF ..79900
MOONFALL 49900
MULTI PL.SOC. ..49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2 39900
OH.NO.M.LEM....49900
ORK 49900
OUTRUN EUR. ..39900
PAPERBOY 2 49900
PINBALL DRE....59900
PITFIGHTER.....39900
PREDATOR 2 ...:39900
PRINCE O. P 39900
P.TENNIS T.II 49900
PUZ. GALL 49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900
R.O.T.DRAG. 99900
ROBOCOD.....39900
ROBOCOP III....*59900
ROBOZONE.....49900
ROD-LAND 49900
ROLL.RONNY.....39900
RUBICON.....59900
RUGBY C.....59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV.....39900
SCOOBY & SC ...39900
SHAD.DANC.....39900
SMASH TV.....39900
SPACE 1889 69900
SPACE ACE II....79900
SPACE CRUS. 49900
SPOT 49900
STARUSH.....59900
STR. MANAG.....59900
STRUMTRUPP. ..39900
S.MONAC.GP 39900
SUPERCAR II 49900
TIP OFF 49900
TURTLES.....39900

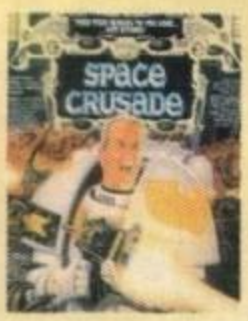
AMIGA SIM/ADV

ATF II 29900
TOY.GT44 RR.....29900
ULTIM. GOLF.....29900
BETRAYAL 69900
BIG BUSS. 49900
CASTLES .....
CRUSE F. CORP.59900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH.....69900
F15 S.EAGLE.....79900

F19 S. FIGHT.....69900
FALCON COL. 69900
FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA.....89900
L.S.LARRY V 89900
MIDWINTE.II.....69900
MIG29 SUP.F.....69900
MONKEY IS.2 89900
PACIFICISL.....69900
POWERM.DATA .33000
RED BARON.....89900
ROBINHOOD.....49900
SHAD.SORCE 59000
SIM ANT.....89900
TIP OFF 49900
WILLY BEAM 89900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHTER 19900
ALTERED BEA. ...19900
ANARCHY.....19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY.19900
BUBBLE BOBB...19900
CHASE HQ 19900
COMBO RACER.19900
DEFEND O.T.C...19900
D.DRAGON II.....19900



DRAGON NINJA .19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II..19900
GIANTS EUROP.19900
ITALIA 90 19900

TENNIS CUP 19900
T.GAMES S.ED...19900
VENUS.....19900
VOYAGER.....19900
WINNING TACT..19900

COMPILAT.

10 GR.GAMES....69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK.....59900

JAMES POND.....19900
MINDBENDER....19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND.....19900
NINJA WARRIOR19900
PREDATOR 19900
QUATTRO FIGH.19900
QUEST O.AGG. ..19900
RETURN T.EUR .19900
SHINOBI 19900
SPEELBOUND....19900
STEG 19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. ...19900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

- *Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
- *Pagamento alla consegna.
- *Hot Line per probblemi sulla merce.
- *Bollettini informativi gratuiti.
- *Importazione diretta.

Commodore

AMIGA 500 615000
AMIGA 500 Plus ...659000
AMIGA 600 725000
A590 HD20Mb 639000

1084 S Monitor.....455000
1085 S Monitor.....435000
1407 VGA Mono ...199000
1960 VGA Colori ...730000
A 2320 Interlacer...399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 ..159000
Janus XT.....550000
Janus AT.....790000
A 2300 Genlock 299000
A 2372 7 seriali 325000
A2091 scsi contr. ..270000
A 10 Altoparlanti.....69000
128 M muse amiga .39000

OFFERTISSIMA
AMIGA 2000 + Mouse e Tastiera L.1.100.000

MPS1230 stampante **B/N**
L.299.000

MPS1550 stampante a **COLORI**
L.399.000

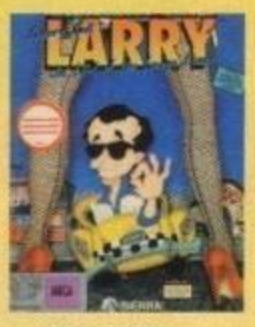
IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

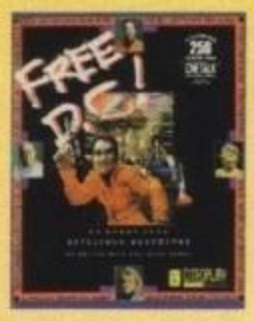
MPS1270 stampante **INKJET**
L.255.000

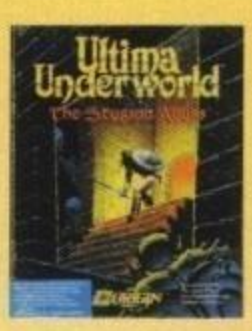
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE MS-DOS







MS-DOS

ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3.....39900
BATMAN 39900
BATTLE COMM..59900
BATTLE ISLE.....59900
BLOODWICH.....69900
BLUSE BROTH...49900
CAL GAMES 69900
CHESS CH. 69900
CISCO HEAT 39900
CIVILIZATION.....99900
CONAN CIMM. ...69900
COVER GIRL 69900
CRUISE F. A.C. .59900
DELUX STR.P.II .59900
DEATHBRING 39900
DYLAN DOG.....49900
DRAGON'S L.II ..99900
DRAGON'S L.E...79900
DUCK TALES 49900
EPIC 79900
FASCINATION....79900
FIRE TEAM2020 79900
FLOOR 13.....79900
GAZZA II 39900
GOBLIINS 69900
GODFATHER 59900
GODS 49900
GOLDEN AXE.....49900
H.O.CHINA 99900
H.QUEST+RET.W69900
HOOK 69900
INTEL PURSUIT .69900
KICK OFF II 49900
KING'S Q. V 99900
LEMMINGS.....69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS 59900
MEGATRAVEL.II 69900
MILLEMIGLIA 69900
OBITUS.....79900
O.N.M.LEMMING49900
PAPERBOY 2 49900
PITFIGHTER.....39900
POLICE Q.3 99900
PREHISTORIK.....39900
PRINCE O.PERS 39900
P.TENNIS T.2 59900
QUEST &GLORY59900
RIDERS OF R.....69900
ROLLING R.....39900
SPACE 1889 69900.

STRIKE II 39900
TEAM SUZUKI 59900
TURTLES 39900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL.....79900
T.SIMPSONS 49900
T.TERMINATOR .69900
TITUS THE FOX 49900.
UMS II 79900
UNREAL.....59900
VOLFIELD.....39900
W.BEAMISH.....99900
W.G.HOCKEY 69900
WILD WEST W. ...59900
WILD WHEELS ...39900
WRATH O.T.DE ..69900
WWF WRESTL ...49900.

DOS SIM/ADV

ATF II 29900
IRON LORD.....29900
TENNIS CUP 29900
ULTIM.GOLF.....29900
A10 TANK K.....89900
B.A.T 59900
BATTLECHE. 2...69900
BATTLETECH II..79900
BIG BUSINESS...49900
CASTLES.....69900
CASTLES DATA .33000
CASTLE DR.BR ..99900
CENTURION.....69900
CIVILIZATION 99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST 99900
EYE O.T.B.....69900
EYE O.T.B.II.....69900
F117 NIGHTHA...89900
F14 TOMCAT.....59900

HARPOON BAT4 49900
INT.SPORT CH. ..69900
JETFIGHTER II ...79900
KINGS Q. V 99900
LOOM.....69900
L.S.LARRY III.....99900
L.S.LARRY V 89900
MAD TV.....59900
MANIAC MANS...69900
MARIO ANDRET.69000
MEGATRAVLER .69900
MONKEY ISL.2 ...89990

TONY LA RUS. 69900
TV SPORT BOX..69900
WING COMM 59900
WING COMM.II ...79900

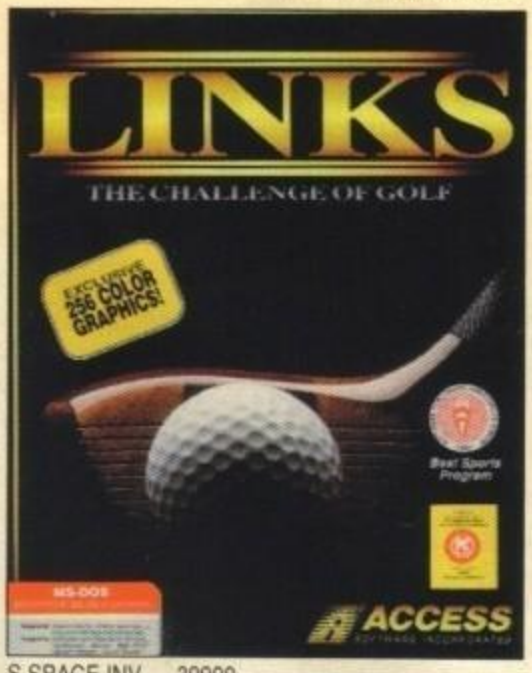
MS-DOS COMPIL.

AD&D ACT C. 89900
AIR SEA SUPR ...69900
OYLES BOOK.....99900
SOCCER STAR ..49900
SPORTS G.H. 39900
TOP LEAGUE 69900

COMPATIBILE CON PC FINO A 50 Mhz. CON CENTRAGGIO DEL JOYSTICK AUTOMATICO ED MANUALI IN ITALIANO.

PRODOTTI CH

FLIGHT STICK 91000
MACH I 39000
MACH I PLUS.....59000
MACH II 65000
MACH III 79000
GAMECARD III 75000
GAMECARD MCA..75000
ROLLERMOUSE .120000

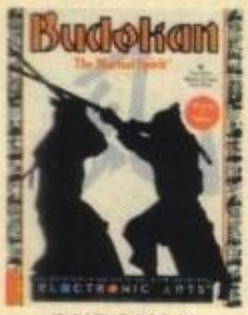


S.SPACE INV. 39900
SPACE ACE II.....89900
SPACE Q.1 99900
SPACE WRECK..59900
SPEEDBALL 2 79900

F19 STEALTH F..99900
FALCON 3 109900.
GUNSHIP.....89900
HARPOON 1.2....79900
HARPOON BAT3 49900

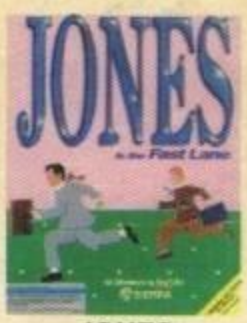
MIG29 S.F.....79900
M.U.F.TALES.....99900
NO G.GLORY 69900
NOVA 9 99000
PACIFIC ISLAND 79900
PERSONAL PRO 79900
RED BARON.....99900
ROBINHOOD.....49900
ROGER RABBIT .69900
SHADOW SORC.69900
SILENT SER.II 79900
SIM EARTH.....89900
SPACE 1889 69900
SPACE Q.IV.....89900
SIM ANT 89900
STARFLEET I 59900
STAR TREK.....79900
S.OPERATION D.49900
TIMEQUEST 79900

OFFERTISSIME !!!



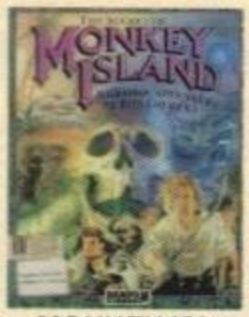
BUDOKAN
~~L.39.900~~
L.19.000

GHEISHA
~~L.39.900~~
L.19.000



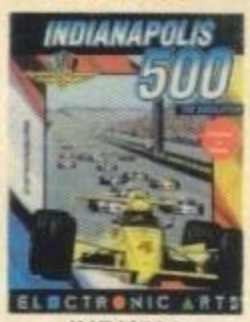
JONES
~~L.69.900~~
L.39.000

STORMOVIK
~~L.69.900~~
L.29.000



MONKEY ISL.
~~L.80.900~~
L.39.000

TV SPORT BOX.
~~L.69.900~~
L.39.000



INDY500
~~L.69.900~~
L.39.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.

L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE.

TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO **ORIGINALI.**

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN per AMIGA

ZOOL

Che cosa ci fa Sonic vestito di nero sul mio Amiga? Gabriele, non è che hai fatto casino con i cavetti e hai collegato il Megadr... Ehi! Ma questo non è Sonic! E' Zool! Chi l'avrebbe mai detto?

L'eroe-tipo dei videogiochi, almeno ultimamente o è un tizio stereotipatamente megamuscoloso, possibilmente biondo, oppure è un bambino grasso con l'espressione beota. Va bene, ci sono occasionali eccezioni come alcuni volatili, droidi e così via ma che cosa ne dite di una formica ninja venuta da una dimensione parallela? No, non stiamo scherzando: guardate un po' le foto! E che ne direste se vi dicessimo che questo buffo personaggio lontano parente di Donatello, Raphael, Leonardo e Michelangelo è impegnato in un platform game sulla falsariga del famosissimo Sonic the Hedgehog per Megadrive (che anche lui non mancava di stranezza, a voler essere onesti).
Zool infatti deve attraversare ben sette mondi suddivisi ognuno in tre sottolivelli alla ricerca di qualcosa che solo le formiche ninja provenienti dalla dimensione N possono comprendere a fondo, dalle informazioni ricevute comunque dovrebbe essere o il Senso della Vita o la ricetta per il créme caramel. Sfortunatamente però gli abitanti delle sette zone da visitare o hanno qualcosa contro la somma saggezza o hanno qualcosa contro il créme caramel, infatti hanno deciso di ostacolarvi in tutti i modi e di impedirvi di raggiungere il vostro scopo. Avrete così a che fare con numerose piacevolezze come liquerizie di varie fogge e colori, gelatine, punte di cioccolato, dolci e caramelle varie (più o meno tutta quella robaccia che si trova nei "sacchettoni misti", che fanno un sacco male e che ovviamente mi piacciono tanto), ponti fatti di roba commestibile, enormi bonus a forma di Polo, lecca-lecca e così via nello stomachevole mondo dei dolci; CD, telecomandi, strumenti musicali, casse enormi e ascensori musicali nel mondo della

GAMES machine

TOP SCORE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZOOL

musica; attrezzi di vario genere come seghe, accette, tenaglie e martelli nel mondo degli (indovinate un po') utensili; banane, ortaggi di ogni genere e vulcani di melograno nel mondo della frutta e così via finendo per il mondo degli spara-e-fuggi, quello del luna-park e quello dei giocattoli.

Ognuno di questi mondi è guardato a vista da un enorme creatura in tema con il resto del livello... sforzate quindi la vostra fervida immaginazione per pensare che cosa effettivamente incontrerete alla fine del primomondo? Fortunatamente Zool non è certo uno sprovveduto, anzi: le sue abilità sono innumerevoli, e vanno dall'aggrapparsi ai muri, allo sparare furiosamente, al roteare in aria eliminando tutte le creature che incontra.

Inoltre, come ogni bravo ninja che si rispetti, è capace di scagliare qualche incantesimo: c'è quello per eliminare tutti gli avversari, quello che garantisce una limitata invulnerabilità, quello per sdoppiarsi moltiplicando così la potenza di fuoco e quella per saltare più in alto per raggiungere posti altrimenti fuori portata. Riuscirà il nostro eroe e blah blah blah?

Marco Auletta

Amiga

Micidiale! Zool è praticamente un gioco da console: colorato, veloce, semplice e intuitivo ma allo stesso tempo vario e divertente. La grafica è la prima cosa che salta all'occhio: Zool stesso è animato in un sacco di maniere diverse, i nemici sono molti e variati, i fondali sono abbastanza curati e pieni di immaginazione e l'effetto "arcobaleno" sullo sfondo è davvero molto gradevole. Subito dopo, ci si accorge del sonoro, composto da bizzarrissime musiche e da effetti sonori davvero gradevoli. Al che, si comincia a giocare: la prima impressione è disorientante, l'area di gioco è immensa, vastissima e c'è quasi troppo da vedere, inoltre Zool si comporta in mille maniere diverse e si passa il tempo a sperimentare. Con il passare dei minuti però si comincia a correre su e giù per i pendii, i precipizi e le piattaforme sospese a una velocità inaudita, saltando in testa ai nemici o sparandogli come un matto. Passata la fase di esaltazione, si comincia ad esplorare più cautamente i livelli, a provare i vari bonus e a cercare quelli nascosti, finché non si prende il "feel" del gioco e tutto scorre via liscio. In effetti, Zool "scorre liscio" per davvero: la programmazione è incredibile, non ci sono assolutamente pecche e contribuisce a creare un look "molto pulito" e incredibilmente caotico al tempo stesso. Cominciassero tutti a programmare così! Comunque, Zool: The Ninja from the Nth Dimension adesso come adesso è senz'altro il miglior platform disponibile su Amiga: con che coraggio potete farvelo scappare?

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
95%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per Amiga

WIZKID

Wizkid è il ragazzo più sfortunato del mondo: gli hanno rapito la mamma, il papà e i gatti, abita nel posto più strano della galassia e la sua testa è un'enorme palla verde con un sorriso da ebete perennemente stampato sulla faccia... non avranno esagerato, i tizi della Sensible?

GAMES machine

STAR PLAYER

Riassunto delle puntate precedenti: vi ricordate il dinamico duo di "Wizball"? Bene, sono ormai passati cinque da quando Wizard e la sua gatta Nifta insieme hanno sconfitto il mago che si era pappato tutti i colori di Wizworld, e nel frattempo si sono sposati (non tra di loro!). Wizard è il (non molto) orgoglioso padre di Wizkid, un bambinetto un po' tonto dal grande testone rotondo, un maglione giallo con una greca nera e... No, questo è un altro. Dicevamo, Wizkid è n bambinetto tonto dalla grande testa rotonda verde con una bella espressione da beota. Anche la loro gatta, Nifta, ha avuto dei figli (o meglio, cuccioli): otto pelosissimi gattini neri (scommettiamo che uno si chiama Giancarlo? NdMax).

Un brutto giorno però Zark (il mago, che per inciso è anche un topo) si è svegliato di nuovo con la luna di traverso e ha deciso di vendicarsi dell'affronto subito: così, dopo essersi lavato, rasato e vestito (i topi ci tengono, sapete) è andato a rapire Wizard, Nifta e gli otto gattini. Wizkid fortunatamente è riuscito a scampare all'odioso mago, essendo andato a giocare a calcio con gli amici... oramai non più tali, visto che gli hanno staccato la testa per usarla come pallone.

Così conciato, Wizkid decide di partire alla ricerca dei suoi genitori e dei suoi gatti, ma ben presto si imbatte in una gran brutta sorpresa: le truppe di Zark hanno completamente invaso le quattro isole che formano Wizworld, prendendo possesso delle otto zone principali e rinchiudendoci in ognuna uno dei gattini a mo' di ostaggio. A questo punto il nostro caro bimbetto verde deve tentare un'azione di forza e liberare le otto palle di pelo, che gli serviranno per remare sulla barca che in seguito userà per raggiungere la fortezza di Zark.

Essendo Wizkid fondamentalmente un essere stupido, l'unico metodo venutogli in mente per disfarsi degli scagnozzi è il più idiota possibile: scagliarsi contro dei blocchi di un qualsiasi materiale dirigendoli con forza verso i bersagli e spiattarli. Ovviamente, più veloce sbatterà contro i blocchi più violentemente questi partiranno per investire i meschini. Se con un solo blocco riuscirà a colpirne più d'uno, appariranno delle bolle contenenti power-up utili come il naso finto (permette di far rimbalzare sulla testa i blocchi e di scagliarli in giro a piacimento) o la dentiera (per afferrare i "proiettili) o, più facilmente, delle note mu-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Beh, che mi venga un colpo! Non succede tutti i giorni che qualcuno riesca a escogitare un nuovo modo di concepire un videogioco, e fa sempre piacere essere presenti per poterne testimoniare la validità. Parlando molto semplicemente, Wizkid rappresenta qualcosa di più di un semplice "seguito di Wizball": è un nuovo concept virtualmente inclonabile, è realizzato divinamente ed è pure incredibilmente divertente da giocare! E' un nuovo concept perché la parte principale dell'azione (il "lancio" dei blocchi vari in giro) non è paragonabile a nessuna cosa mai vista prima, sforzandosi un sacco si potrebbe dire che assomiglia a uno spara e fuggi, ma sarebbe comunque riduttivo e molto lontano dalla verità. E' realizzato divinamente perché... beh, perché è così! Prima di tutto, è uno dei giochi più colorati che la storia ricordi (anche se gran parte del merito va all'artista grafico che ha scelto molto bene le sfumature), è veloce, fluido, completamente privo di ogni bug di sorta, impeccabile sotto ogni aspetto e il sonoro è qualcosa di eccezionale, tonnellate di campionato da tutte le parti e musichette dinamiche. Ed infine, cosa ancora più importante, divertente da giocare: l'azione di gioco principale è frenetica e caotica, ma allo stesso tempo tecnica e priva di elementi lasciati al caso, e le sezioni "arcade adventure" sono la cosa più... strana mai vista su un computer, complete di umorismo bizzarro e influenze tipo probabile dipendenza da allucinogeni da parte dei programmatori. Tirando le somme, Wizkid è un futuro classico, e se non lo avete ancora comprato siete dei beoti!

sicali colorate. A che serviranno mai? Qui viene il bello: una volta raccolte abbastanza note da riempire lo spartito posto nella parte superiore dello schermo, verrà fatto suonare un jingle che segnalerà la fine del round, permettendo l'accesso a un negozio dove troverete in vendita gli oggetti più strani, da usare nella seguente sezione "a piedi". Infatti, selezionando il vostro corpo (restituitovi finalmente dai ragazzi incontrati ai giardini pubblici), vi ritroverete muniti di braccia e gambe a risolvere semplici ma bizzarri puzzle mediante l'uso degli oggetti acquistati. Sempre in questa sezione avrete poi la possibilità di trovare dei passaggi segreti che vi permetteranno di visitare tutti i livelli (cosa peraltro indispensabile se si desidera terminare il gioco, visto che servono tutti e otto i gattini per remare). Se si seleziona di nuovo la testa si ricomincia con il lancio dei mattoni e così via finché non si termina il quadro liberando uno dei cuccioli.
Attenzione, però: se terminate i blocchi presenti in uno schermo senza riuscire a eliminare tutti gli avversari perderete una fantastica occasione di fare soldi, e se vi capita più volte di fila dovrete partecipare a una specie di partita a "Scarabeo" per riuscire a ricominciare a giocare dove vi verranno fornite delle parole che dovranno essere piazzate sul tabellone collegandole tra loro mediante le lettere in comune.
Da notare infine che all'inizio del gioco Wizkid può partecipare a un veloce corso di sopravvivenza tenuto dal sergente B.D. Snail, il quale gli insegnerà tutti i trucchi del mestiere e come usare i vari power-up che troverà lungo la strada. Che pacchia!...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
94%

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARASOL STARS

RAINBOW ISLANDS 2

LEADER DISTRIBUTION

ocean®

TAITO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RocHard

External Hard Drive for your Amiga 500

ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

When you need speed...

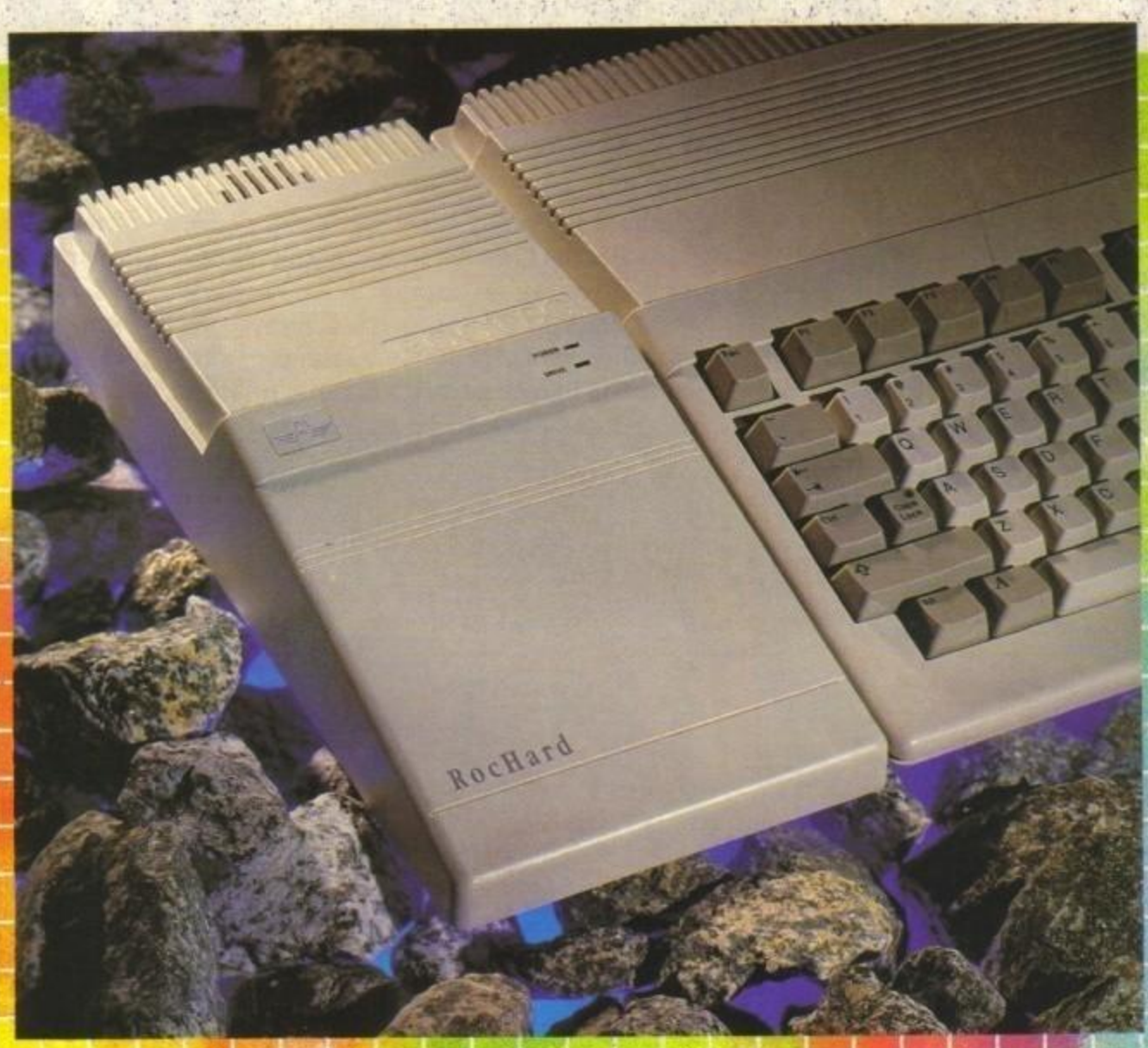
RocHard™ gives your A500 system a super-fast, high-capacity hard drive that leaves others in its wake

When you need memory...

RocHard™ internally supports hard drives with 40MB and above and the option of 8MB of SIMM RAM in four easy steps

When you need more...

RocHard™ allows you to add a second IDE drive internally and seven other SCSI peripherals - like extra hard drives and tape streamers



Hard Disk esterno IDE per A500 con alimentatore esterno in dotazione, autoboot, espandibile fino a 8Mb ram con 0 ram a bordo, opzione per interfaccia SCSI, porta esterna, disponibile con varie capacità

ROCTEC

http://www.oldgamesitalia.net/

7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 25

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIRAGE per Amiga

GAMES machine

STAR PLAYER

E' stato definito come un semplice e spudorato clone di Lemmings, ma non sarà un tantino riduttivo?

Humans

Quando quel Lunedì di inizio Giugno arrivai in redazione, tutto mi aspettavo fuorché di trovare Julia Coombs, la ragazza addetta alle pubbliche relazioni della Mirage, che era venuta direttamente dall'Inghilterra per presentarci in anteprima le loro ultime creazioni. Mentre Max, Marco e JH si facevano spiegare come funzionava Humans, io ero lì che mi aggiravo per la redazione senza sapere *cosa fare. Ogni tanto mi fermavo ad ascoltare stralci di conversazione, in altri* momenti invece cercavo di farmi un'idea su come poter redigere la recensione che al momento sto scrivendo, poiché avendo visto Max darmi un'occhiata fulminea, in quel preciso istante avevo capito senza la minima ombra di dubbio a chi sarebbe toccato l'arduo compito.

Arrivando al gioco, invece, ci sono così tante cose da dire che non so proprio dove iniziare.... uhm! Forse è meglio cominciare dal principio.

Circa cinque miliardi di anni fa... ehm! *forse questo inizio è troppo "inizio", meglio saltare qualche miliardo di anni* ed arrivare all'età della pietra, quando l'uomo, dopo aver fatto la sua trionfale comparsa sulla terra, cominciò a dar segni di avere un'intelligenza superiore al resto della fauna presente.

Questo periodo fu caratterizzato da una serie di scoperte che resero la vita dell'uomo più comoda e la sua sopravvivenza più facile, superando così le difficoltà che un mondo ostile come quello poteva presentare.

Humans è diviso in tre parti: l'era preistorica, appunto, l'era della cavalleria e l'era spaziale. Tutte e tre le sezioni, caratterizzate da quaranta livelli ognuna, si basano proprio sull'evoluzione dell'uomo dal punto di vista della tecnica e, se nella prima era, una volta entrati nell'ottica, le cose possono risultare piuttosto semplici, vi assicuro che nell'ultima riuscire ad inventare droidi, robot, ascensori e porte controllate elettronicamente non sarà certo un'impresa facile.

Lo schermo di gioco è diviso in due finestre, quella visiva e quella dei controlli, in cui sono presenti le azioni selezionabili (un po' come per Lemmings) e i vari oggetti che il perso-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

naggio, in quel momento controllato, ha in mano. All'inizio di ogni livello vi viene detto qual'è il compito da portare a termine per poter completare tale quadro, dopodiché si inizia: ci sono una serie di uomini da poter controllare uno alla volta e a ognuno di questi si può assegnare una tra le funzioni disponibili che variano da livello a livello, a seconda delle scoperte che si devono andare a fare. Naturalmente quando si scopre qualcosa, non so ad esempio la corda, poi si deve anche capire quali sono le sue utilità, e nel caso della corda, per l'appunto, che può essere usata per far salire altri esseri umani sopra un muro o per poter cavalcare alcuni animali, usandola, ovviamente, come briglia.

Le poche azioni disponibili all'inizio sono: fare da supporto per permettere agli altri di superare un ostacolo (colonna umana) e raccogliere o lasciare degli oggetti. Ovviamente finché non si scopre la corda, solo uno degli uomini è in grado di accedere a certi luoghi, e queste, come le altre limitazioni che si presenteranno nei livelli successivi sono la vera forza del gioco, poiché spingono il cervello del video-giocatore a fare gli straordinari e non solo a mantenere in costante tensione il sistema nervoso.

Torniamo all preistoria. Durante i primi livelli è possibile non solo scoprire la corda, ma anche il fuoco con cui ci si può difendere dai dinosauri o con cui è possibile dar fuoco a mucchi di foglie secche,

rami, ecc... Inoltre si possono anche inventare la ruota e la lancia e centinaia di altri oggetti ancora.

Alcune invenzioni rimangono opportunamente disponibili nei livelli successivi per poter portare a termine le missioni assegnatevi e per poter, in qualche modo, scoprire o inventare qualcos'altro. Ad esempio vi capiterà che la vostra regina sia stata rapita da una tribù di cattivi cavernicoli (livello 15) e voi non solo dovrete combattere contro i nemici (e qui tornano molto utili le lance), ma dovrete anche fare in modo che questi ultimi non vi seguano, magari facendo un bel falò durante la via del ritorno.

Ci sono anche dei personaggi che vi permettono di svolgere azioni particolari, e sono: il Re e lo Stregone. Il primo ha la capacità di richiamare a sé tutti gli indigeni e di fare uno spostamento di massa, mentre il secondo può, grazie alle sue doti magiche, creare dal nulla lance, corde, ruote, ecc. ecc. che però richiedono il sacrificio di una vita umana, e qui son dolori, poiché dovrete fare attenzione che il numero di ominidi sia sufficiente a farvi completare il livello, altrimenti caput.

L'Era cavalleresca differisce da quella preistorica per il fatto che in questa vengono introdotte le prime invenzioni meccaniche, come ad esempio la catapulta. Naturalmente, la struttura di gioco rimane sempre la stessa e così sarà anche per l'era spaziale, dove invece sarà la difficoltà delle missioni ad aumentare. Il resto credo proprio che toccherà a voi scoprirlo...

Emanuele Scichilone

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
92%

Amiga

Tecnicamente Humans non è straordinariamente impressionante, ma sicuramente fa il suo bell'effetto, con grafica ottimamente definita, animazioni accurate, un sacco di colori (secondo me sono di più dei soliti 32, almeno per le sfumature del cielo), parallasse impeccabile, e una marea di tocchi umoristici veramente spassosi. Il sonoro è di notevole livello, con delle musiche originali di un gruppo rock-cavernicolo (comprate il videogioco e ve ne accorgerete di persona!) e degli ottimi effetti speciali.

Il concept è invece indubbiamente originale (anche se con qualche evidente riferimento a Lemmings) e soprattutto molto divertente, tanto che secondo il nostri parere s'imporrà come uno dei puzzle più giocati di tutti i tempi.

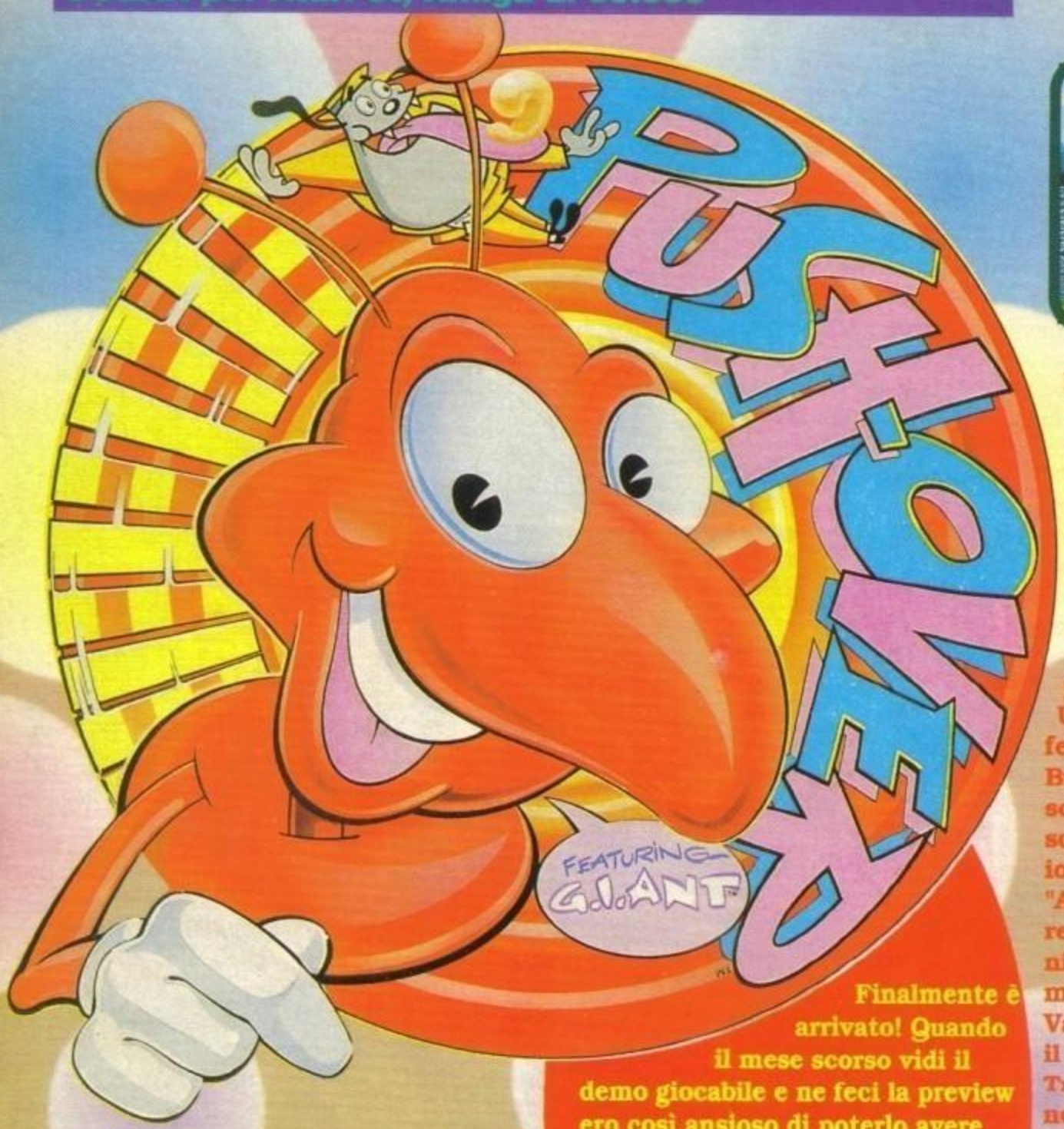
Lo consiglio vivamente a tutti, poiché non può non piacere a chiunque!

http://www.oldgamesitalia.net/

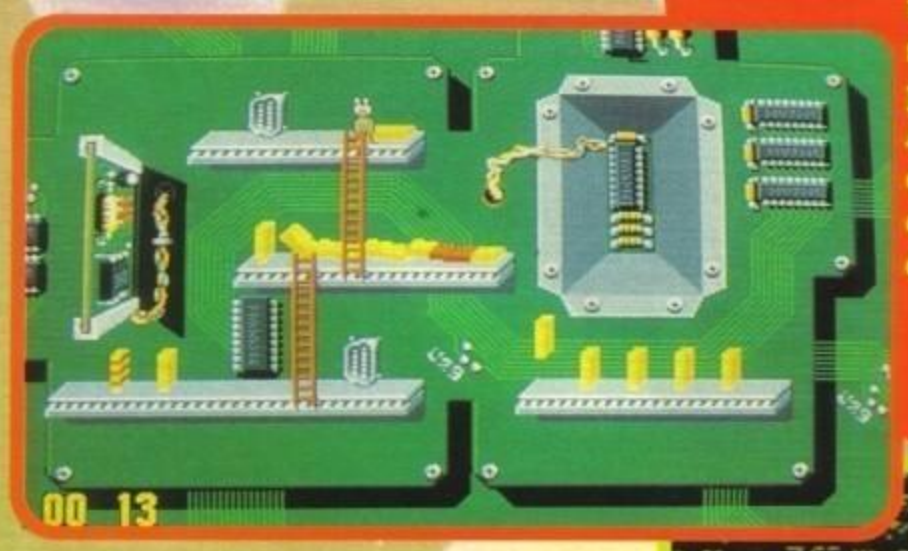
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per Atari St, Amiga L. 39.900



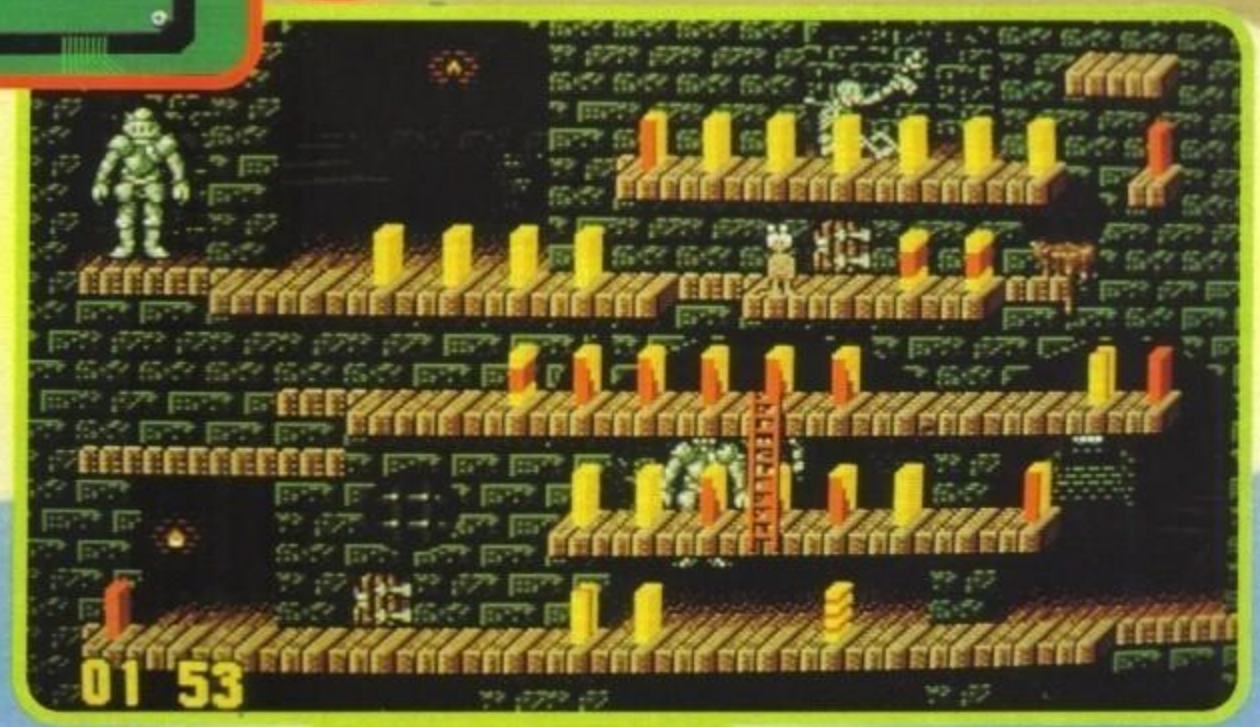
Finalmente è arrivato! Quando il mese scorso vidi il demo giocabile e ne feci la preview ero così ansioso di poterlo avere tra le mani che non stavo più nella pelle. Ok! Andiamo a vedere cosa ci riservano questi fantomatici dischetti...



puzzle, in cui il nostro protagonista, G.I. Ant, una buffa formica soldato, si diverte allegramente a giocare a Domino. Date le sue spropositate dimensioni (5.02 millimetri di altezza) egli ha qualche piccolo problemino tecnico con i singoli pezzi di questo divertentissimo gioco: per lui ogni pedina è un monolito di un paio di quintali.

Un giorno (narra la leggenda), egli fece una scommessa con un grosso Bulldog: "... scommettiamo che riesco a completare i tuoi cento puzzle, solo soletto, in meno di tre ore?". "E io cosa ti dovrei dare in cambio?". "Ancora non so, però ci potrei pensare mentre mi dedico alle risoluzioni..". "Ok, ci sto.... fra tre giorni a mezzogiorno in punto nella Death Valley, non mancare!"... e così iniziò il tutto!

Tre giorni dopo iniziò la sfida, ed il nostro eroe si trovò ad avere davanti degli stranissimi pezzi colorati: "Ma questi pezzi da dove sono usciti?". "Guarda, ce ne sono di diversi tipi, dieci, e ognuno ha caratteristiche differenti dall'altro. Ora te li spiego, ma fai attenzione! Il primo, standard, è completamente giallo e non ha particolari caratteristiche. Poi nell'ordine vengono: lo stopper, completamente rosso, ha la funzione di bloccare gli altri pezzi; lo

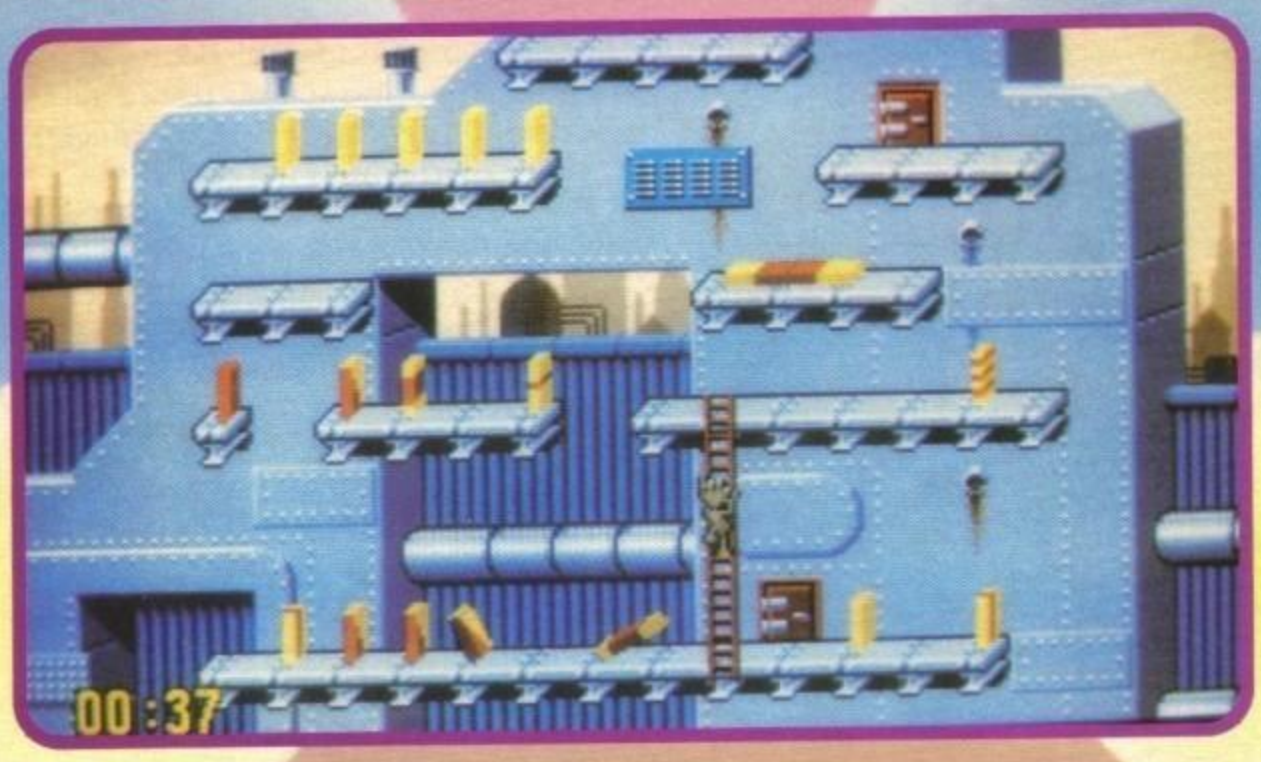


Se avete già letto la preview dello scorso numero allora potete saltare direttamente al commento, poiché tutta la descrizione tecnica del come, quando, dove e perché l'ho già scritta in quell'articolo (questo è il vero dilemma di noi redattori, altro che vivere o morire; se ci capita di dover fare sia la preview che la recensione definitiva ad un certo punto non sappiamo più cosa scrivere...), altrimenti se non l'avete letta munitevi di dizionario Egiziano-Arabo e continuate a leggere.

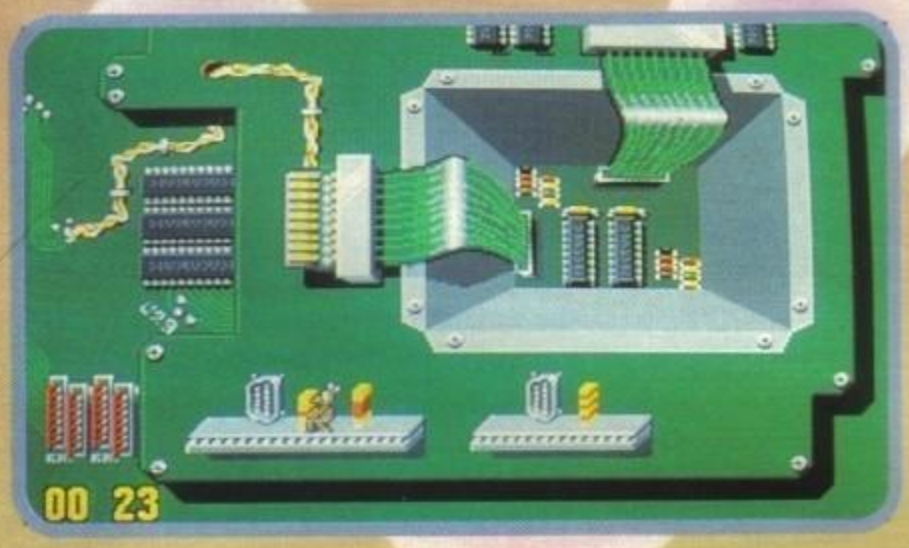
Pushover è sostanzialmente un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



splitter, giallo e rosso e sezionato orizzontalmente, ha la funzione di sdoppiarsi, generando così due singoli pezzi che cadono in direzioni opposte; l'exploder, giallo e rosso e sezionato verticalmente, se cade, appunto, esplode; il delay, sezionato diagonalmente, ha la funzione di ritardare la caduta dei pezzi; il tumbler, di base gialla con una grossa fascia rossa orizzontale, ha la particolare funzione di continuare a



rotolare finché non viene ostacolato da un altro parallelepipedo caduto; il bridger, giallo con una sottile striscia rossa orizzontale, lo dice il nome stesso (come gli altri, daltronde) ha la funzione di costruire un ponte; il vanish, giallo con due strisce sottili rosse orizzontali, ha la funzione di sfondare i pavimenti; il trogger, che è come l'ultimo solo con tre strisciate rosse, è il pezzo finale da abbattere; ed infine c'è l'ascender che come si può benissimo intuire, ha la peculiarità di effettuare un volo verticale. Tutto chiaro?". "Beh, non proprio...". "Ok, Tieni questo schema e buona fortuna! Ah! Un'ultima cosa: la difficoltà naturalmente viene incrementata da altri due fattori:

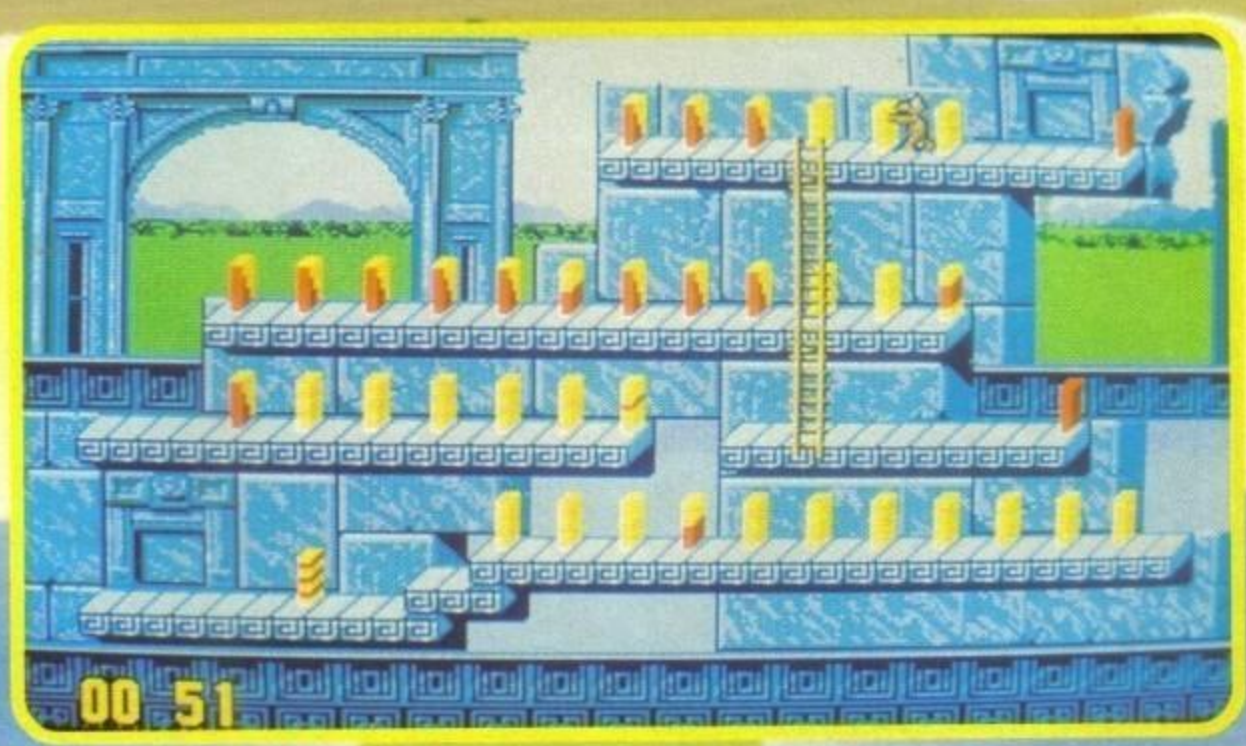
1) il tempo, ricordati che hai solo tre ore!
2) l'uscita di ogni puzzle la maggior parte delle volte è situata in un luogo inaccessibile!".
"Okay, fai partire il cronometro che ora comincio...".

Emanuele Scichilone

Amiga

Oh! Dunque, dal punto di vista tecnico Pushover non è impressionante (come d'altronde non lo era nemmeno Lemmings), tuttavia quel che c'è è realizzato bene: la grafica è ben definita e colorata e, le musiche sono carine, ben fatte e di ottima compagnia (sì, insomma, non fanno crollare i nervi). A mio parere i puzzle sono strutturati in maniera geniale e la giocabilità è su livelli interstellari, ma ognuno è libero di giudicare e può essere che non tutti siate d'accordo con me (come può succedere per tutti i giochi di medio-alto livello). Quello che voglio dire è che la struttura di gioco non è così immediata come per Lemmings, difatti ogni volta bisogna ricordarsi a memoria le funzioni di tutti i pezzi e se per i primi livelli cercare una soluzione razionalmente è la cosa migliore, per quelli successivi questa regola non vale più: per la serie andiamo per tentativi che c'è più divertimento! Comunque sia, secondo me rimane ugualmente un ottimo prodotto: compratelo!

GLOBALE
89%



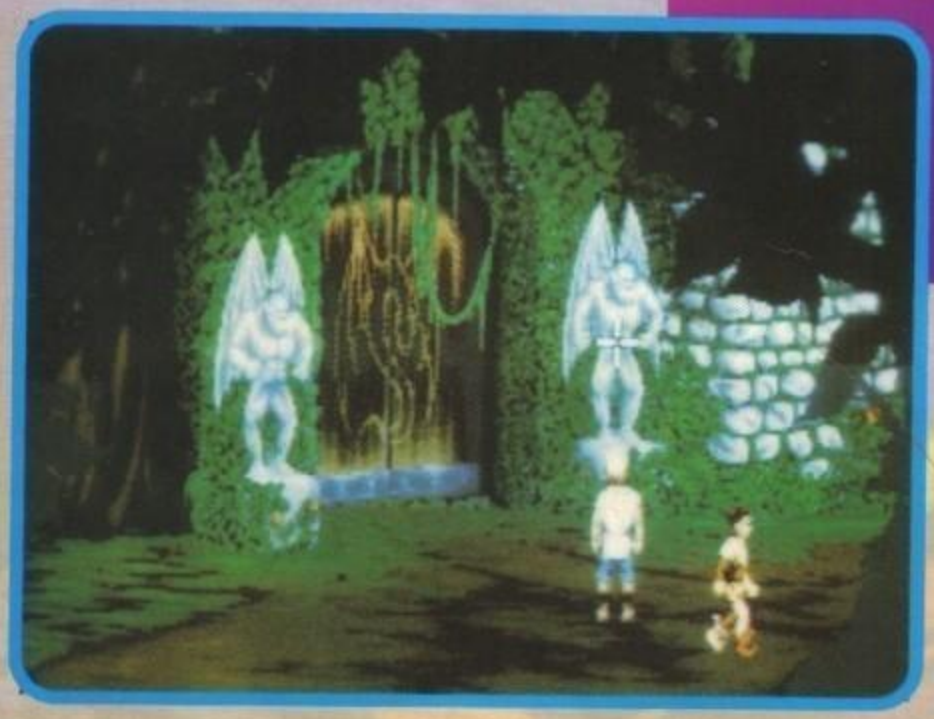
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LURE OF THE Temptress

UNA RIVOLUZIONE NELL'AMBITO DELLE AVVENTURE GRAFICO-DINAMICHE! I REVOLUTION (CON UN NOME COSÌ MODESTO, DEL RESTO...), DOPO AVERCI FATTO SBAVARE PER MESI CON PROSPETTIVE DI INCREDIBILI SCENARI VIRTUALI, CI HANNO FINALMENTE SPEDITO IL PROGRAMMA, INCHIODANDOCI PER GIORNI E GIORNI AL MONITOR, AL PUNTO CHE CI SIAMO DIMENTICATI DELLA REALTÀ REALE. A PROPOSITO... CHE SENTIERO DEVO PRENDERE PER IL CASTELLO DI TURNVALE?



PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

C'era una volta un regno fiorente dove i raccolti fiorivano, i commerci fiorivano, i popoli fiorivano e i fiori fioriv... sbocciavano. Ma, come è consuetudine (nei videogiochi c'è sempre un "ma", talvolta un "forse", qua e là un "però" e saltuariamente un "ma va là!"), un bel giorno da una minuta cittadina del regno cominciarono ad arrivare messaggi preoccupanti. La cittadina si chiamava Turnvale ed era popolata soprattutto da umani e Skorl, una razza guerriera molto simile ai più noti orchi.

Correvano appunto voci che una ragazza di nome Selena (un bel pezzo di figliola, si diceva fino a poco fa, una peste guerrafondaia si dice adesso) si fosse un po' montata la testa e avesse deciso di sfruttare le sue arti magiche per impadronirsi del regno.

Com'è ovvio si trattava solo di voci, per cui urgeva un controllo in prima persona. Detto fatto! Il monarca inforcò il suo focoso destriero e, seguito a ruota dai suoi migliori uomini d'arme (tra cui anche voi, Diermot), si diresse alla volta del paesino ribelle. Non l'avesse mai fatto! Non appena giunto sul luogo ebbe la conferma che aspettava, ma non poté vantarsene con nessuno. Fu trucidato insieme ai suoi fidi cavalieri da un esercito di Skorl molto più deciso e, soprattutto, molto più numeroso.

E voi? Credevate di aver vita così breve? Macché! Nella lotta siete caduto da cavallo battendo pesantemente la testa, per cui siete miracolosamente sfuggiti al massacro. Per finire nella cella di Turnvale nell'attesa di essere torturato da qualche sadico Skorl.

Ma fin qui non vi abbiamo ancora detto niente. L'antefatto non vi incuriosiva sicuramente neanche più di tanto e magari lo sapevate già a larghe linee perché l'avevate già letto nella preview del numero scorso. E l'unica cosa di cui vale veramente la pena parlare è del nuovo e rivoluzionario scenario virtuale che gli inglesi hanno etichettato come Virtual Theatre e di cui si è sommariamente parlato nel numero scorso (la stessa preview appena citata).

Abbiamo così finalmente un mondo composto da un gran numero di personaggi, tutti rigorosamente indipendenti tra loro e, soprattutto, da voi. Questo significa che voi potete anche non vederli in azione, ma loro continueranno a tirare avanti per la loro strada, e a portare a termine le loro quotidiane abitudini che, spesso volentieri, includono il fermarsi a

GAMES machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

conversare coll'oste locale e ordinare un bicchierozzo di quello forte. Potrete così sperimentare in prima persona la bellezza di un mondo "vivo" e attivo uniformato ai canoni della vita di allora (l'ambientazione è, come si capisce facilmente dalle foto, fantasy). Un mondo dove la gente si mette a parlare (o a sparlare, a seconda dei casi) per la strada di questo o di quell'argomento, dove i guardiani di razza Skorl intimidiscono gli incauti visitatori con messaggi poco carini, dove ancora i monaci viaggiano in continuazione con la loro tipica espressione compunta alla ricerca della fatidica pace interiore. E questi sono solo esempi: il bello è proprio quello di andare ad attaccare bottone cogli altri e scoprire delle personalità abilmente schizzate da risposte più o meno umoristiche. Ma la caratteristica più incredibile è quella di poter fare più cose contemporaneamente chiedendo aiuto ad altri personaggi: basta trovare una persona disponibile (un fedele servitore lo troverete con poca fatica poco dopo l'inizio del gioco) e ordinargli di eseguire una serie di azioni, anche complesse (roba del tipo: "vai nella prima stanza a destra, poi prendi la tale chiave, poi usala per aprire il tal baule cosa, poi prendi quello che c'è dentro e ritorna da me"), il tutto senza il minimo bisogno di usare la tastiera. Pazzesco! E infatti la Revolution precisa: per vincere DOVRETE sfruttare questa peculiarità più di una volta.

In tutto questo c'è un piccolo particolare: per avere un vero assaggio del mondo virtuale dovrete riuscire dalla prigione in cui vi troverete rinchiusi. Del resto due miseri personaggi (quelli presenti nella prigione, appunto, se escludiamo il moribondo, che ha scarsa utilità come partecipante allo scenario virtuale) non possono rendere l'idea della complessità dell'opera. Non che fuggire sia un grande problema. Vi do solo un piccolo consiglio: non siete soli! E passiamo alla descrizione dell'interfaccia che, uniformandosi agli standard attuali, è di uso pressoché immediato e ricalca molto da vicino quella di Bargon Attack con elementi di quella di Monkey Island. Il tasto sinistro, infatti, selezione le attività più immediate a seconda di dove si punta il cursore: a tal fine si può esaminare o raccogliere un oggetto, spostarsi in un certo punto, cambiare locazione o altre cose ovvie con grande semplicità. Le azioni meno ovvie sono invece tutte raggruppate nel tasto destro e vanno scelta da un menu i cui contenuti dipendono dal punto in cui si clicca (ad esempio se cliccate su un oggetto appare prendi o usa, mentre su una personale azioni saranno parla, chiedi, corrompi ordina). Qualche volta vi capiterà anche di dover scegliere le parole da usare con certe persone, nel qual caso vi troverete una lista di frasi in puro stile Monkey Island. Ma adesso scusatemi, vi devo sfortunatamente lasciare perché voglio proprio vedere negli occhi questa Selena. E tentarla io! G.B.

PC

Finalmente non vi sentirete più soli! Nel nuovo "teatro virtuale" incontrerete ogni sorta di personaggi che non vi farà il torto di sparire nel nulla appena uscito dallo schermo. Vi stupirete infatti a inseguire i vari personaggi per curiosare nelle loro consuete attività, o a intralciarli per vedere le loro reazioni. E vi divertirete ad attaccar bottone con tutti e ricevere risposte più o meno umoristiche; ma soprattutto vi sorprenderete ad etichettare i vari personaggi che incontrerete con "questo dice solo scemate, inutile parlargli", oppure "quest'altra parla ermetico, mi sa che perdo il mio tempo" o ancora "questi maledetti clericali non vogliono proprio aprire bocca. Avranno qualcosa da nascondere?". Senza contare che rimarrete sicuramente a bocca aperta davanti alla beltà delle locazioni dello scenario, affascinati dalla sapiente scelta dei colori della solita VGA, vi stupirete quasi nell'ammirare le belle animazioni dei personaggi. E vi lamenterete probabilmente solo di una cosa: che i personaggi, se interrogati ripetutamente, ripetano le solite maledette frasi come se voi non aveste mai parlato con loro prima. Ma non tutte le software-house possono chiamarsi Infocom. E quanto ci ritroviamo per le mani è già molto. Per cui vedete di non lasciarvelo sfuggire.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%

LA VERSIONE AMIGA SEGUE A RUOTA!

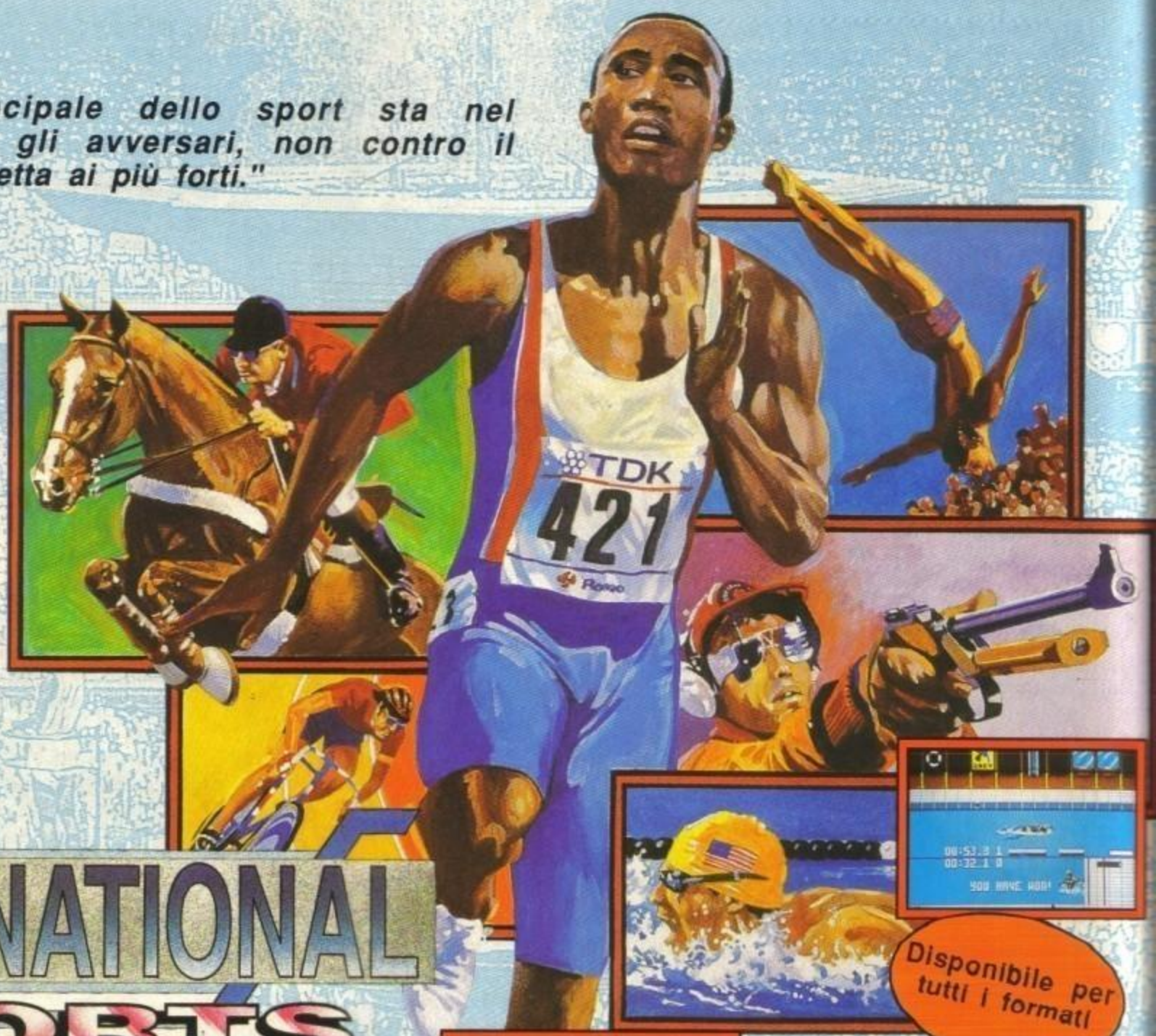
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

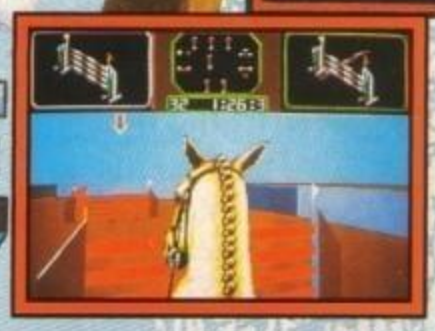
FRA I MIGLIORI DEL MONDO... COMPETI AI LIVELLI PIU' ALTI!!!

" L'essenza principale dello sport sta nel gareggiare contro gli avversari, non contro il tempo... Vincere spetta ai più forti."



INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Disponibile per tutti i formati



NUOTO

Misura la tua abilità nei
- 100 m Rana
- 200 m Stile Libero
- 400 m Farfalla.

HARLEQUIN

IPPICA

Prospettiva unica. Svariati percorsi offrono una varietà di scelte.

CICLISMO

La simulazione, presentata in grafica tridimensionale, combinando la componente strategica e la forza del giocatore, rende questa disciplina sportiva per computer la migliore fra quelle realizzate fino ad oggi.

TUFFI

Più di 40 trampolini dai quali tuffarsi. Il particolare metodo di controllo permette al giocatore di seguire le animazioni del tuffatore; realismo e giocabilità insuperabili.

Screenshots versione Amiga

MARATONA

E' l'ultima sfida per il giocatore. 26 settimane di duro allenamento e di scrupolose diete. 4 corse. Scelta fra 6 diversi atleti. Variabilità del terreno, del tempo e dell'altitudine.

TIRO A SEGNO

4 eventi totalmente diversi con la possibilità di scegliere fra una vasta gamma di armi.

EPYX SIMULATION

LEADER DISTRIBUZIONE

Ippica, nuoto, ciclismo, tuffi, tiri a segno e persino la maratona, tutti ricreati nei minimi [illegible]nsionale, sprites coloratissimi, grandissima giocabi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE

MAXI TRICKS

Le vostre lettere contenenti trucchi e soluzioni vanno inviate e XENIA EDIZIONI - TGM MAXI TRICKS - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

Ve lo avevamo già anticipato sul numero scorso, dopo tanta attesa c'è sembrato che fosse finalmente arrivato il momento della pubblicazione completa della soluzione di una delle più entusiasmanti avventure che siano mai state realizzate: MONKEY ISLAND II.
Qualche d'uno potrebbe allora obiettare del fatto che possa essere ancora un po' troppo presto, dopotutto la versione Amiga è uscita da soli due mesi... probabilmente avete ragione, ma vi possiamo assicurare che la mole di telefonate redazionali invocanti aiuto ha ormai ampiamente superato la soglia di pericolo; con tutte le linee perennemente ingorgate, non si poteva rimandare ulteriormente, credetemi...
Vorrei comunque ringraziare Beppe Bellino per le mappe di Alien Breed, Berdo Yankee per la soluzione di Eye of The Beholder II, Luigi Pallini per quella di Conquest of The Longbow, Marco Antongiovanni per quella di Eco Quest, i Funeral Party (Franco Colicchio, Francesco Donati, Marco Soscia, Luciano Casalino) per i suggerimenti di Moonstone e Fabio Rossetti per la soluzione di Space Quest. Partiamo con una manciata di cheat, qualche codice e quindi sotto con LeChuck!

AGONY

Visto che le richieste d'aiuto non si sono certo spiegate ecco il fatidico cheat-mode per l'ultima meraviglia di cicogna Psygnosis. E' sufficiente digitare FANTASY nella schermata iniziale per attivare i primi tasti funzione in modo da selezionare le armi a vostro piacimento, con Return si salta di livello.

EPIC

Dopo tanta attesa la spettacolare odissea spaziale della Ocean è finalmente disponibile, le password per i rispettivi livelli non hanno tardato ad apparire... I più veloci sono stati Marco Castelvecchio, Andrea Signorini, Aldo Fontana, Fabio Riva, il Krusos Group, Daniele Caliggi.
Missione 1: AURIGA
Missione 2: CEPHEUS
Missione 3: APUS
Missione 4: MUSCA
Missione 5: PYXIS
Missione 6: CETUS
Missione 7: FORNAX
Missione 8: CAELUM
Missione 9: CORVUS

FINAL BLOW

Anche per questa discussissima conversione della Storm (lo ammettiamo pubblicamente: abbiamo u tantino esagerato con la votazione, ma rimane comunque un prodotto più che valido) è saltato fuori un semplice accorgimento per garantirvi energia infinita. Mettete il gioco in pausa con il tasto P, premete sei volte il tasto F10 e ricominciate tranquillamente a giocare...

TITUS THE FOX

Indubbiamente un platform estremamente divertente da giocare quest'ultimo della Titus, lo testimonia anche il discreto numero di lettori che hanno inviato i codici: Nicolo' Gesmundo, Get Ready, Digital Twins, Diego Di Benedetto, Marco Ricci.
Livello 1 - 2625
Livello 2 - 8455
Livello 3 - 2974
Livello 4 - 4916
Livello 5 - 1933
Livello 6 - 0738
Livello 7 - 2237
Livello 8 - 5648
Livello 9 - 6390
Livello 10 - 8612
Livello 11 - 4187
Livello 12 - 1350
Livello 13 - 9813
Livello 14 - 5052
Livello 15 - 3360
Final - 2045

ORK

Abbiamo cominciato con la Psygnosis e finiamo con la Psygnosis... Provate a collegarvi con un terminale e a sparare con il cursore nei quattro angoli, in questo modo dovreste aver attivato alcuni tasti della tastiera (A, F, H) per altrettante utili opzioni. Buon proseguimento.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO, 37 - 20124 MILANO
TEL. 29.52.01.84/29.52.01.80

AMIGA 500 VERSIONE 1.3
L. 590.000

AMIGA 3000
1 MB CHIP RAM E 1 MB FAST
25 MHz, Hard disk 50MB
L. 3.450.000

NUOVO AMIGA 500 PLUS
CON 1MB chip RAM,
Kickstart 2.0
L. 600.000

ANIGA 2000
ver 1.3 1Mb chip RAM
L. 1.150.000

«« ECCEZIONALE »»

AMIGA 600 L. 730.000
AMIGA 600HD L. 900.000

AMIGA 3000
1MB CHIP RAM E 1MB FAST
25 MHz, Hard disk 100 MB
L. 3.990.000

COMMODORE CDTV
Con enciclopedia in 21
volumi Grolier
L. 1.150.000

** DRIVE **
DRIVE ESTERNO per A500
L. 130.000
DRIVE ESTERNO perA500+portadischi
L. 150.000
DRIVE INTERNO per A500
L. 149.000
DRIVE INTERNO per A2000
L. 149.000
DRIVE INTERNO per A3000
L. 200.000

** MOUSE **

ROCTEC MOUSE L. 50.000
MOUSE L. 40.000
MOUSE OPTO-MECHANICAL GOLGEN IMAGE L. 50.000
ROLLER MOUSE CH L. 189.000
GENI TRAC GENIUS L. 119.000

-SCANNER PER AMIGA 500
L. 399.000
-TAVOLETTA GRAFICA A500
L. 699.000
-GENLOCK SEMI PROFESSIONALE
L. 590.000

** STAMPANTI **

commodore MPS 1270
L. 300.000
commodore MPS 1550
L. 400.000
NEC P20 24 AGHI 80 CL.
L. 630.000
NEC P30 24 AGHI 136 CL.
L. 850.000
STAR LC-20
L. 370.000
STAR LC-200
L. 480.000
STAR LC 24-200 COLOR
L. 750.000

TASTIERA CDTV L. 130.000
DRIVE CDTV L. 220.000
TRAKBALL OTTICO CON PORTE
JOYSTICK L. 150.000

** MONITOR **

COMMODORE 1085S
L. 450.000

VIDEO +, nuovo digitalizzatore video per A500 con RGB splitter incorporato, rileva immagini in 14 sec. e le salva in formato IFF 24 bit
L. 390.000

HARD DISK A590
L. 690.000
HARD DISK 60MB A500 ROCTEC
L. 890.000
HARD DISK SCSI 60MB IBM
L. 450.000
HARD DISK GVPII 60MB A2000
L. 850.000
CONTROLLER GVPII
L. 430.000

GAME BOY+GIOCO L. 149.000
GAME GEAR L. 250.000
LINX L. 175.000
MEGA DRIVE+GIOCO L. 299.000
SUPERNES+GIOCO L. 490.000

ACCESSORI AMIGA
atonce L. 390.000
KCS pc-board L. 390.000
action replay 500 L. 180.000
action replay 2000 L. 199.000
Espansione 512k L. 69.000
Espansione 2MB espand 8MB per A2000 L. 390.000
mouse selector aut L. 19.000
kickstart rom 2.0 L. 130.000
Kickstart 1.3 aut L. 80.000
modem SUPRA 2400 L. 199.000
cabinet professionale per A500 L. 130.000

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA ENTROLE 48 ORE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RITORNO ALL'ISOLA DELLA SCIMMIA...

Un Guybrush un po' cresciuto sospeso ad una fune in un pozzo, una fascinosa governatrice decisamente capricciosa, una maga veggente e piuttosto svagata, un cartografo miope e bizzarro, un risoluto pirata con qualche strana tendenza, un lavandaio tardo d'orecchio... Un petulante maestro dello sputo, un venditore di bare usate (un tempo venditore di navi...), un giardiniere e il suo cane giocherellone, un cuoco non troppo cordiale, un naufrago filosofo, un capitano con le treccine alla Gullit, un governatore leggermente sovrappeso, un vecchio pirata che non regge troppo il Grog, e tanti, tanti altri personaggi ancora... Oltre ad un certo LeChuck, s'intende!
Ma prima di cominciare sotto con i ringraziamenti (Che si vanno ad aggiungere a quelli del numero scorso), partiamo dunque da Alessio Priami al quale appartiene la soluzione pubblicata, per proseguire con: Salvatore Fresta, Santo Vanadia, Umberto Il Dragone, Massimiliano Cristin, Luca Primerano, Giovanni Benedetto, Mario Michelotti, Salvatore Guastini, Michele Sondrio, Fabrizio Tavini, Luca Graggi, Marco Campone, Simone Benatti e Davide Fini... Gli ultimi ritardatari saranno ricordati sul prossimo numero, ma mi raccomando: non inviate più soluzioni adesso, sarebbe troppo tardi!

PARTE UNO: IL LARGO EMBARGO.

Si inizia sul ponticello. Andate a sinistra e/o a destra; comunque sia, Largo LaGrande vi bloccherà il cammino chiedendovi un pedaggio (ditegli ciò che preferite e lasciatevi derubare). Spostatevi sulla estremità destra del ponte, fermatevi in prossimità del cartello e prendetelo per ottenere un badile. Andatevene verso destra e vi ritroverete ad una osservazione aerea di Scabb Island. Dirigetevi nella zona paludosa, entrate nella bara galleggiante e remate verso destra fino ad arrivare nel rifugio della maga voodoo di Mojo. Prendete il pezzetto di corda sul tavolo della prima stanza e proseguite esaminando i vasetti di vetro sugli scaffali fino a quando non troverete quello della pozione che resuscita. Entrate nella stanza seguente (a destra) e parlate alla maga voodoo di Mojo chiedendole appunto della pozione che resuscita (più tardi avrete bisogno di queste informazioni). Ora parlatele di Largo chiedendo delle istruzioni su come costruire una bambola voodoo e lei vi darà una lista di ingredienti necessari per creare il pupazzo (capelli, fili degli abiti, fluidi del corpo, pezzi di cadavere). Salite di nuovo sulla bara galleggiante e remate fino alla palude, quindi uscite verso sinistra per tornare alla mappa dell'isola e dirigetevi al cimitero, sulla cui collinetta vedrete alcune tombe e qualche lapide. Avvicinatevi alla collina per avere una visione ingrandita dell'area ed utilizzate il badile con la prima tomba sulla sinistra (fate attenzione a scavare in terra e non sulla lapide) per ottenere un osso dello scheletro di Marco LaGrande, il nonno di Largo (controllate che sia la sua tomba prima di scavare); andatevene dal cimitero uscendo a sinistra, cliccate sull'area della spiaggia, raccogliete il bastoncino e fate ritorno a Woodtick Town. Entrate nel negozio di Wally il cartografo (la penultima porta da sinistra), parlate con lui e prendete un foglio di carta bianco dalla pila che si trova in basso a destra. Adesso osservate attentamente Wally: egli metterà sul tavolo il monocolo per fregarsi gli occhi di tanto in tanto; quando lo farà prendete alla svelta il monocolo ed uscite sfruttando la porta a sinistra. Guardate nella parte bassa dello schermo per localizzare il boccaporto che conduce al Bloody Lip Bar ed alcune finestrelle sulla fiancata della nave. Quella in fondo a sinistra risulta accessibile: andate verso la finestra e ci salterete dentro, ritrovandovi nella cambusa del vascello con l'improbabile cuoco del bar. Prendete il coltello sul tavolo ed uscite sfruttando sempre la stessa finestrella. Scendete per il sentiero a sinistra, entrate nella hall dell'albergo ed usate il coltello della cambusa per tagliare la corda che tiene il piccolo alligatore legato al palo. L'animale se ne fuggirà via, il gestore del locale lo inseguirà e voi potrete raccogliere la ciotola contenente degli avanzi di formaggio. Passando per la porta in fondo a sinistra arriverete nella stanza di Largo: prima che quest'ultimo vi pizzichi prendete la sua parrucca dal supporto in polistirolo ed uscite. Se non siete ancora stati dagli uomini di bassa morale andateci subito e raccogliete il secchiello che sta sotto di loro anche se il bucaniere a sinistra vi dirà di non toccare niente (scegliete sempre la prima frase per ottenere i migliori risultati e riuscire nell'impresa senza perdere troppo tempo). Potete anche parlare con il pirata seduto a destra proponendo di lucidargli la gamba di legno: in questo caso otterrete una moneta che servirà per acquistare il lucido nel negozio di Woody il falegname (ultima porta a sinistra) ed essere poi in grado di lucidare la gamba dello stesso pirata da una a diciannove volte per altrettante monete (azione facoltativa).
Come si acchiappa il topo? Aprite la scatola in basso al centro, usate il bastoncino raccolto sulla spiaggia per tenere alzato il coperchio, legate al bastoncino il laccio trovato sul tavolo della maga e mettete dentro la scatola gli avanzi del formaggio provenienti dalla ciotola dell'alligatore. Quando la trappola è pronta lasciate lo schermo per un attimo e rientrateci: se il topo sta mangiando il formaggio dentro la scatola tirate il laccio, riaprite la scatola, impadronitevi del roditore ed entrate nel Bloody Lip Bar. Parlate con il barista e continuate a chiedergli un drink (vale a dire del Grog) fornendogli un sacco di scuse. Molto presto arriverà Largo che, dopo avere ordinato da bere, sputerà sul muro e se ne andrà. Raccogliete la saliva di Largo con il foglio di carta che avete trovato da Wally il cartografo e salite le scale per andarvene. Introducetevi nella cambusa passando per la finestrella, mettete nella minestra il topo che avete intascato davanti alla lavanderia, uscite ancora attraverso la finestra e tornate nel bar scendendo per il boccaporto. Parlate di nuovo al barista e chiedetegli la zuppa: il barista andrà in cucina, troverà un topo nella minestra, licenzierà il cuoco e tornerà a servirvi; ditegli che non volete più la zuppa ed egli vi offrirà un lavoro. Accettate la proposta facendovi dare (automaticamente) l'anticipo settimanale, dopodiché entrate in cucina ed uscite dalla finestra infischiandovene tranquillamente di questo lavoro. Dirigetevi nella zona paludosa e riempite il secchiello con il

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

fango della palude; una volta rientrati nella camera di Largo chiudete la porta, metteteci sopra il secchio e nascondetevi dietro al paravento. Largo arriverà, si beccherà la secchiata di fango, si sporcherà i vestiti e senza pensarci un attimo andrà in lavanderia: voi seguitelo ed osservatelo mentre conversa con il lavandaio; quando Largo se ne sarà andato rientrate nella sua stanza, chiudete la porta e raccogliete lo scontrino qui appiccicato. Andate nuovamente da Mad Marty il lavandaio e consegnategli il suddetto scontrino per avere in cambio i vestiti di Largo, poi tornate nel rifugio della maga voodoo di Mojo, datele tutti gli ingredienti raccolti (la parrucca, l'osso, il reggiseno e lo sputo) per ottenere una bambolina voodoo di Largo insieme ad alcuni spilloni. Con il pupazzo in mano vostra fate ritorno a Woodtick Town ed entrate nella camera di Largo: qui egli inizierà a sbraitarvi contro cercando di sbattervi fuori. Mentre lo farà conficcate velocemente gli spilloni nella bambola voodoo e gustatevi la sequenza animata durante la quale Largo verrà scacciato dalla città (se per caso Largo dovesse riuscire a sbattervi fuori rientrate nella sua stanza e riprovate la magia voodoo). Dopo aver visitato automaticamente la maga voodoo (che vi darà alcuni consigli) ritornate alla mappa di Scabb Island, dirigetevi verso la penisola in basso a destra, andate nella casetta galleggiante e parlate con il capitano Dread. Quando il capitano vi dirà che per salpare ha bisogno della sua collana dategli il monocolo di Wally e selezionate la prima frase del dialogo per noleggiare la sua imbarcazione e sarete pronti per passare alla seconda parte dell'avventura.

PARTE DUE: I QUATTRO PEZZI DI MAPPA.
All'inizio di questa lunghissima seconda parte dovete raccogliere il mangime per pappagalli ed entrare nel boccaporto, parlare con il capitano Dread selezionando la prima frase e dalla mappa che avrete in mano scegliere come destinazione Phatt Island.
Una volta arrivati sull'isola sarete arrestati dalla guardia indipendentemente da ciò che le direte e dopo la conversazione vi ritroverete dietro le sbarre.Spingete il materasso della vostra cella ed utilizzate il bastoncino che sta sotto di esso per recuperare l'osso della gamba appartenente allo scheletro nell'altra cella. Dopo la simpatica scenetta raccogliete l'osso e datelo al cane di nome Walt che custodisce gelosamente la chiave della prigione: il cane si avvicinerà, mollerà la chiave e si porterà via l'osso. Prendete la chiave, aprite la porta della cella e sarete finalmente liberi, ma prima di andarvene assicuratevi di prendere le due buste che si trovano sullo scaffale vicino alla porta: una di queste è la busta Manilla, l'altra la busta Gorilla; apritele entrambe per riavere tutti gli oggetti che vi avevano sottratto e lasciate la prigione. Andate a destra e vi troverete a percorrere un sentiero che si perde in lontananza; lungo questo sentiero vedrete una biblioteca e due vicoletti a sinistra nonché un pontile sulla destra. Dirigetevi verso il pontile, parlate con il ragazzo che sta pescando dicendogli che siete abilissimi pescatori e lui vi sfiderà mettendovi alla prova in una gara di pesca dalla quale, uscendo vincitori, potrete guadagnare la canna da pesca del vecchio (se pescherete il pesce più grosso). Entrate nella biblioteca, aprite il faro in miniatura sulla sinistra per poter prendere la lente al suo interno e parlate con la bibliotecaria chiedendole la tessera per noleggiare i volumi. Dopo aver ritirato la tessera cominciate a sfogliare il catalogo (vale a dire quel grosso cassettone di fianco all'ingresso), scegliete un libro che NON vi servirà più tardi (uno qualsiasi, ce ne sono a bizzeffe) e sceglietene di seguito altri due, uno sotto la voce DISASTRI (il titolo esatto del volume è I GRANDI RELITTI DEL NOSTRO SECOLO), l'altro sotto la voce VOODOO (che vi rimanderà alla voce RICETTE per il libro delle ricette magiche voodoo). Quando avrete trovato ciascun volume selezionate i comandi "Hhmmm, dovrò ricordarmi questo libro" e "Proverò un altro cassetto" per memorizzare il titolo del tomo che vi interessa e cambiare schedario, infine chiedete alla bibliotecaria ciascun volume citandone il titolo e sarete in possesso dei tre libri. Lasciate la biblioteca, uscite a sinistra e proseguite nella stessa direzione arrivando a percorrere un altro lungo sentiero che conduce sempre verso sinistra, perdendosi in lontananza; seguite questo cammino per giungere alla mappa dell'isola e cliccate sulla residenza dell'odioso governatore Phattboy: subito dopo aver aperto il cancello entrate nel maniero attraverso la porta principale e cercate di salire per le scale. Imbrogliate la guardia che vi fermerà, non appena il soldato se ne sarà andato potrete procedere verso la camera di Phattboy per trovare il governatore addormentato con un libro sul pancione. Spostate il cursore su di esso per leggerne il titolo (si tratta di una raccolta di frasi celebri piratesche) e sostituitelo con il primo dei volumi che avete noleggiato in biblioteca (ve l'avevo detto di sceglierne uno che non serviva, no?) per aggiungerlo al vostro inventario dopo una sequenza animata che ricorda l'inizio del primo film di Indiana Jones. Allontanatevi dalla residenza di Phattboy tornando sul sentiero che conduce alla biblioteca, entrate nel primo dei due vicoletti, date un'occhiata al tappetto che gioca alla roulette e seguitelo dentro al secondo vicolo per osservare le sue azioni nascondendovi (automaticamente) dietro alle casse; quando il tappetto se ne va aprite lo spioncino della porta (Guybrush busserà), chiedete all'uomo che vi risponderà qual'è il prossimo numero vincente e lui vi chiederà a sua volta di sostenere la prova per dimostrare di appartenere alla Gilda dei Giocatori d'Azzardo. In particolare mostrerà alcune dita della mano dicendo qualcosa e poi ne alzerà altre mormorando una frase differente; ad esempio potrà mostrare quattro dita e dire "Se questo è il due", quindi ne alzerà uno solo dicendo "Allora questo cos'è?". Nel caso descritto la risposta sarebbe 4: per risolvere l'enigma infatti basterà dirgli quante sono le dita che vengono alzate la prima volta (tutto quello che verrà detto o fatto in seguito avrà il semplice scopo di confondervi le idee) e alla terza risposta esatta egli vi dirà il numero per vincere alla roulette; andate allora nel primo vicolo e fate la vostra puntata per vincere un biglietto di invito al party del governatore Marley, un po' di soldi ed i biglietti per la vacanza su una delle isole (se volete effettuare ogni vincita dovrete tornare dall'uomo delle dita e farvi dire un altro numero vincente), dopodiché risalite a bordo del Jolly Rasta e fatevi portare a Booty Island.
Entrate nel primo negozio che vedrete sulla sinistra (quello di antichità) e comprate tutto quello che potete; ciò include i seguenti oggetti: il corno della nave, il cartello "Attenti al pappagallo", la penna (è nella vetrinetta), i coprimozzi, i cappelli dei pirati, la placca di Elvis, lo specchietto del pappagallo, la sega ed altro ancora (non preoccupatevi dei soldi, ne avete a sufficienza per comprare quello che volete). Gli oggetti si acquistano impostando il comando RACCOGLIERE unito al pezzo che vi interessa (Guybrush chiederà di acquistarlo): il negoziante potrà rispondere accettando la richiesta (e fissando il costo di quell'oggetto) o declinandola completamente, dunque potrete avere qualche difficoltà nell'acquistare i due articoli relativi al pappagallo, cioè il cartello e lo specchietto. Per il primo il negoziante rifiuterà di vendere e poi, ad una seconda richiesta, accetterà; per il secondo invece vi chiederà di fare qualcosa: assicuratevi allora di avere acquistato il cartello e lasciate appeso al gancio il mangime trovato sul Jolly Rasta per attirare in questo modo l'attenzione del pappagallo che si sposterà da sinistra a destra del suo trespolo e si metterà ad osservare il sacchetto. Ora che l'animale non guarda più il suo specchio il negoziante acconsentirà a venderlo e voi potrete finalmente acquistarlo. Dopo avere effettuato tutte le compere parlate al negoziante del pezzetto di mappa che ha sul bancone, ma vi chiederà un mare di soldi per vederlo o... qualcosa in cambio e vi parlerà della polena di una nave affondata, la Mad Monkey; troverete perciò quest'oggetto e lo baratterete con il pezzetto di mappa più tardi. Per il momento uscite dal negozio di antichità e dirigetevi a quello di costumi teatrali: qui il proprietario si rifiuterà di darvi un costume a meno che non lo abbiate prenotato in precedenza, quindi ne avrete uno se gli mostrerete il biglietto di invito al party del governatore Marley che avete vinto prima alla roulette di Phatt Island; sfortunatamente il costume non vi si addice di certo (è un abito da donna!), ma non avrete altra scelta. Prendete il costume, lasciate il negozio, andate

A VERCELLI
Via Scalise ,5 - tel. 0161/54793
commodore
C 64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486
SOFT CENTER
Videogames e Softwar originali
LEADER, CTO, SOFTEL
PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DSK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

a destra ed incontrerete il capitano Kate che sta cercando di distribuire i suoi volantini schiamazzando a gran voce: fatevi dare un volantino con la sua immagine (sono tutti uguali), salutatela e procedete verso destra oltrepassando il negozio di bare usate di Stan ed il concorso di sputo per arrivare alla schermata aerea dell'isola da cui sceglierete di dirigervi alla villa del governatore Marley. Durante il cammino verso questa meta parlate con la guardia vestita da LeChuck, indossate il vostro costume e proseguite fino alla villa; prima di entrare però osservate i due sentieri che conducono sul retro dell'edificio, percorretene uno per arrivare dietro alla costruzione e troverete una porta di servizio per la cucina insieme ad alcuni bidoni della spazzatura. Spingendo tutti i bidoni produrrete un forte clangore richiamando fuori il cuoco che inizierà a gridarvi contro: correte via senza farvi acciuffare dal cuoco e costringetelo così a rincorrervi facendo il giro intorno alla villa; giunti nuovamente sul retro entrate velocemente in cucina, prendete un pesce dal cestino ed uscite. Infischiatevene delle continue lamentele del cuoco, aspettate che se ne torni in cucina, fate ritorno di fronte alla villa ed entrate dall'ingresso principale (tutti gli ospiti vi ignoreranno, perciò non perdete tempo nel tentativo di conversare con loro); prendete il pezzetto di mappa appiccicato al grande dipinto che si trova in fondo a sinistra e provate ad andarvene anche se poi verrete bloccati dal giardiniere con il cane e portati al cospetto del governatore Elaine Marley. La donna sarà molto innervosita, quindi scegliete solo le frasette educate e gentili se volete farla franca; in tutti i casi però alla fine della conversazione la governatrice getterà il pezzetto di mappa fuori dalla finestra. Uscite dalla sua stanza, scendete le scale, precipitatevi all'esterno della villa e cercate di recuperare l'oggetto: il vento lo soffierà via per poi depositarlo sulla scogliera vicina. Entrate nella camera di Elaine (la governatrice se ne sarà andata), prendete il remo appeso sopra il letto, scendete le scale ed uscite all'esterno; zittite il cane che vi abbaierà contro e successivamente intascatelo, poi risalite sul Jolly Rasta e fatevi portare a Phatt Island. Seguite il sentiero che porta all'imbarcadero con il vecchio pescatore, dategli il pesce trovato nella cucina della villa di Elaine e lui, riconoscendo la vostra bravura in fatto di pesci grossi, vi donerà in premio la sua canna da pesca; una volta tornati a Booty Island percorrete il sentiero verso sinistra oltrepassando il negozio di antichità e superando il vecchio con il cannone fino ad arrivare alla mappa aerea. Cliccate sulla scogliera in basso alla mappa, portatevi sull'orlo di quest'ultima e riprendetevi il pezzetto di mappa utilizzando la canna da pesca; quando sarete quasi in possesso del prezioso oggetto un uccellino ve lo porterà via depositandolo su di un grosso albero, dunque lasciate la scogliera ed utilizzando la mappa dirigetevi proprio al grosso albero. Qui giunti vedrete alcuni fori nel tronco: il primo ha un piolo conficcato dentro e vi servirà come gradino, nel secondo invece dovrete metterci il remo; salite prima sulla grossa radice sporgente a sinistra, quindi sul primo scalino e poi sul remo che immediatamente si spezzerà facendovi cadere a terra privi di sensi. Dopo aver sognato ed esservi ripresi raccogliete il pezzo di remo rotto, uscite dalla schermata dell'albero tornando alla mappa, selezionate la barca del capitano Dread e fatevi portare a Scabb Island; andate nel negozio di Woody il falegname, dategli il remo spezzato per farvelo subito riparare, lasciate il negozio quando Woody vi restituirà il remo rinforzato ed entrate nell studio di Wally il cartografo. Da Wally dovrete rimpiazzare il suo monocolo con qualcosa che gli serva ugualmente per vedere; dategli la lente che stava dentro il faro in miniatura della biblioteca di Phatt Island e dirigetevi al Bloody Lip Bar scendendo per il boccaporto di ingresso. Ordinate da bere al barista ed egli vi proporrà alcuni esotici cocktail; chiedetene uno per ciascun tipo ed in omaggio otterrete una cannuccia pazzerellona che dovrete utilizzare più tardi con le bevande per poterle bere. Per il momento ordinate al barista qualcosa di analogo al Grog e lui vi dirà che il capitano Kate ha comprato l'intera scorta di simil-Grog; osservate allora Jojo la scimmietta, infilate sul suo metronomo la banana trovata nella busta Gorilla e l'animaletto impazzirà per seguire il frutto con gli occhi: mettete in inventario anche la scimmia e salite le scale per poi procedere verso la lavanderia. Avrete bisogno di recuperare alcuni oggetti dal negozio del falegname, quindi dovrete fare in modo che Woody lasci la bottega, magari per una chiamata urgente di servizio; segate la gamba di legno al bucaniere di destra addormentato e lasciate la schermata: il pirata si sveglierà, noterà il moncone al posto della gamba e si dispererà. Andate nella bottega del falegname e scoprirete che il proprietario se ne è andato: prendete i chiodi ed il martello appeso al muro, tornate dal capitano Dread, fatevi portare a Booty Island ed entrate nel negozio di bare usate di Stan. Si tratta di uno dei personaggi più simpatici di tutta l'avventura (lo ricorderete come il mercante di navi usate dell'isola Melée in The Secret of Monkey Island), dunque chiedetegli di mostrarvi una bara per divertirvi alle sue spalle: quando Stan salterà dentro ad un feretro per mostrarvene la spaziosità chiudete il coperchio prima che lui abbia modo di uscire (durante questa fase Stan dovrebbe regalarvi un fazzoletto con la pubblicità della sua ditta) e sigillatelo con i chiodi ed il martello di Woody il falegname (se non sarete abbastanza abili e Stan dovesse uscire dalla bara chiedetegli di mostrarvene un'altra ed aspettate che rientri in un feretro per ritentare l'operazione). Una volta che Stan sarà imprigionato nella bara se ne sentiranno delle belle e se volete divertirvi ancora di più provate a suonare il campanello sul bancone del negozio, poi prendete la chiave della cripta dalla gigalapide dietro il bancone stesso (in più potreste aprire il registratore di cassa con il martello anche se dentro non ci trovereste neanche una lira) e raggiungete il concorso di sputo posizionandovi vicino alle bandierine conficcate nel terreno; suonate il corno che avete acquistato nel negozio di antiquariato per far allontanare un attimo lo Spitmaster e spostate rapidamente gli indicatori a bandierina per rendere più facile il concorso al titolo di miglior sputatore. Quando lo Spitmaster tornerà osservate i drink colorati che avete in inventario: dovrete mescolare quello blu con quello giallo per formare una bevanda verde che vi permetta di sputare bene, quindi berrete un po' di questa miscela utilizzando la cannuccia pazzerellona che vi ha dato il barista di Scabb Island ed i vostri sputacchi saranno perfetti per la gara. Adesso parlate con lo Spitmaster dicendogli che volete partecipare al concorso (inventatevi il vostro nome), preparatevi a gareggiare puntando sul comando SPUTARE e premete il tasto del mouse nel momento in cui c'è il vento a favore, segnalato dalla cintura rossa della ragazza in fondo a destra; in questo modo riuscirete a classificarvi al primo posto vincendo una placca commemorativa con una scritta incisa. Andate nel negozio di antichità e cercate di vendere all'antiquario la placca che avete appena vinto

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

Commodore AMIGA ATARI ST/E
SOFT center
Nintendo GAME BOY™
IBM Rivenditore autorizzato PS/1
SEGA MEGA DRIVE GAMEGEAR

assistenza e riparazioni autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano
ASSI coop. s.r.l. assistenza servizi sistemi informatici

VENDITA PER CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

al concorso di sputo: all'inizio egli non ne vorrà sapere di comprarvela, ma se nella conversazione continuerete a scegliere le frasi che descrivono la placca come qualcosa di unico, raro e pregiato (oppure se gli direte che c'è sopra lo sputo di quello che ha ucciso LeChuck) riuscirete a strappargli la bellezza di 6000 pezzi da otto.

Ora disponete di denaro a sufficienza per noleggiare una barca dal fondo trasparente con cui andare a cercare la Mad Monkey e recuperare quella polena che dovrà essere barattata con il pezzetto di mappa posseduto dall'antiquario, ma prima di andare dal capitano Kate dovete dare un'occhiata al secondo dei volumi che avete preso in biblioteca per venire a conoscenza delle esatte coordinate del relitto (prendetene nota), poi chiedete a Kate di noleggiarvi la sua barca ed impostate le coordinate relative alla posizione della Mad Monkey: di lì a poco salperete alla volta della destinazione prescelta; giunti sul posto immergetevi per raggiungere la nave affondata, raccogliete la polena che si trova sotto la prua, tirate la corda sulla sinistra per fare in modo che Kate vi riporti in superficie insieme all'ancora e ben presto approderete a Booty Island. Fatevi dire da Kate se è stata lei a comprare tutta la scorta di bevanda simile al Grog e dopo la sua risposta affermativa chiedetele di vendervene un po': ella rifiuterà categoricamente e voi, meditando vendetta, dovrete tornarvene per il momento al negozietto di antichità; date la polena della Mad Monkey all'antiquario che vi cederà in cambio il primo pezzetto di mappa, uscite dal negozio per poi seguire il sentiero che conduce alla schermata aerea dell'isola e scegliete di dirigervi al grosso albero. Mettete il remo rinforzato nella seconda fessura del tronco e provate ad arrampicarvi salendo sulla radice sporgente, sullo scalino e sopra il remo (che, ovviamente, questa volta non si spezzerà), quindi raccogliete il piolo conficcato nel primo foro ed usatelo per costruirvi un terzo gradino: Guybrush capirà il meccanismo e procederà da solo nella scalata; prendete il cannocchiale in alto a sinistra, entrate nella prima casetta e scoprirete lo stesso uccellino che vi ha rubato il pezzetto di mappa

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

appollaiato su un cumulo di... altri pezzetti di mappe. Come fare per trovare quello che vi interessa? Beh, vi ricordate il cane dal fiuto particolarmente sviluppato, capace di riconoscere qualsiasi oggetto appartenente al governatore Marley? Lasciatelo rovistare nel cumulo dei pezzetti di mappe ed il gioco sarà fatto; riavuto il secondo pezzetto di mappa scendete dall'albero, tornate alla schermata aerea dell'isola, selezionate la barca del capitano Dread e fatevi portare a Scabb Island.

Dirigetevi al cimitero utilizzando la mappa, aprite la cripta sulla destra con la chiave che avete preso al povero Stan ed esaminate tutte le bare che troverete al suo interno; leggete il volumetto delle frasi celebri piratesche prendendo nota della frase di Rapp Scallion, aprite la bara che porta questa frase, prendete una piccola quantità delle ceneri del pirata defunto e portatele alla maga voodoo di Mojo che vi dirà di essersi dimenticata la ricetta magica della pozione che resuscita: datele il tomo delle ricette magiche che avete noleggiato in biblioteca, prendete la pozione una volta che sarà stata preparata, tornatevene al cimitero sempre utilizzando la mappa aerea e rientrate nella cripta per esaminare di nuovo la bara di Rapp Scallion. Versate un po' di pozione sulle ceneri dentro il feretro e riporterete in vita il cadavere polverizzato; si tratta del proprietario di quel piccolo capanno sulla spiaggia che non sa ancora di essere morto, quindi ditegli che lo è e poi offritevi di andare a spegnere i fornelli che egli crede di aver lasciato accesi prima di morire: in questo modo otterrete la chiave del capanno. Lasciate la cripta, uscite dal cimitero per attivare la mappa, cliccate sull'area della spiaggia ed entrate nel capanno in questione aprendo la porta con la chiave di Rapp Scallion; spegnete i fornelli che effettivamente sono ancora accesi, tornatevene dentro la cripta del cimitero, resuscitate di nuovo il cadavere di Rapp Scallion e ditegli che avete spento i fornelli così potrà riposare in pace: come ricompensa vi verrà ceduto il terzo pezzetto di mappa.

Approdate nuovamente a Phatt Island utilizzando l'imbarcazione del capitano Dread, coprite il dipinto della vostra faccia sul manifesto che vi ricerca vivi o morti usando il volantino con l'immagine di Kate, uscite da questa schermata andando in biblioteca e gustatevi la sequenza animata dell'arresto di Kate da parte della guardia di pattuglia; successivamente entrate nel carcere, aprite la busta degli effetti personali di Kate per ottenere una bottiglia di simil-Grog, uscite da questo edificio (se volete prima potete liberare la ragazza) e proseguite verso la schermata dell'isola. Selezionate come prossima destinazione la cascata, costeggiatela fino a raggiungere la cima della collina, osservate la piccola pompa che controlla il flusso dell'acqua e disattivate quest'ultimo tramutando in utensile Jojo la scimmietta (la cosa può sembrare assurdo, ma lo è meni se pensate che in inglese chiave inglese si dice monkey-wrench... NdMax); scendete dalla collina tornando sul fianco della cascata, attraversatela entrando nel foro di accesso e percorrerete un tunnel che, passando sotto il mare, collega la piccola isoletta ove sorge un cottage con il rimanente atollo di Phatt Island. Dentro il cottage incontrerete un grassone che dopo un breve dialogo vi sfiderà a bevute ed uscirà dallo schermo verso sinistra per prepararvi una pinta di Grog; appena ve la porterà la metterà sul tavolo e lascerà ancora lo schermo per andare a versarsi un'altra pinta di Grog (questa volta per lui). In quello stesso istante afferrate il boccale sul tavolo, vuotatelo nel barile in alto a sinistra, riempitelo con il simil-Grog del capitano Kate e rimettetelo dove l'avete preso: se avete agito alla svelta proprio adesso ritornerà il grassone ed entrambi vi siederete al tavolo; quando l'uomo vi chiederà di bere per primi tracannatevi la pinta tutta d'un fiato (il simil-Grog è analcolico), quindi aspettate che egli faccia altrettanto e... cada stordito al suolo ubriaco fradicio. Individuate la cornice del quadro all'estremità superiore di questa stanza, metteteci in mezzo lo specchietto del pappagallo che avete acquistato a Booty Island, aprite la finestrella nell'angolino inferiore destro ed uscite dal cottage passando per la porta; esaminate la statua nera in mezzo all'erba, leggete l'iscrizione sulla sua placca, mettetele in mano il cannocchiale trovato sulla cima del grosso albero ed osservate con attenzione: ora vedrete un raggio di sole riflettersi nel cannocchiale, entrare nella finestra aperta, rimbalzare sullo specchio nella cornice e colpire un singolo mattone del muro interno in fondo a sinistra. Rientrate nel cottage dopo avere raccolto il cannocchiale caduto per terra, avvicinatevi al muro sul lato sinistro della stanza, premete il mattone indicatovi dal raggio per scoprire l'accesso allo scantinato dove potrete recuperare il quarto pezzetto di mappa e troverete un foro con un canaletto che scarica direttamente sulla spiaggia sotto al cottage ed una specie di slitta che potrete utilizzare per scivolare attraverso la botola; se spingerete il mattone sbagliato questa specie di slittino vi porterà automaticamente sulla spiaggia e voi dovrete ricominciare da capo ritornando al cottage, mentre premendo quello giusto potrete raggiungere tranquillamente lo scantinato. Prendete il pezzetto di mappa che ha in mano lo scheletro, godetevi la citazione da Terminator 2, andatevene attraverso il buco nel pavimento e dalla spiaggia ripercorrete il sentiero che porta alla mappa aerea dell'isola; selezionate la barca del capitano Dread, fatevi portare a Scabb Island, entrate nel negozio di Wally il cartografo per farvi rimettere insieme i quattro pezzetti di mappa e dategliene uno qualsiasi (gli altri se li prenderà da solo). Quando Wally vi chiederà di portargli una pozione d'amore ordinata alla strega voodoo andate a trovare la fattucchiera Mojo e parlatele scegliendo la frase riguardante appunto quest'argomento, ma un attimo prima di consegnarvi la pozione la maga sarà raggiunta dalla visione della cattura di Wally ad opera del vostro vecchio nemico LeChuck e vi darà una sacca chiamata Juju chiedendovi immediatamente di liberarlo; dopo la traversata nella bara galleggiante aprite la sacca Juju per farne uscire alcuni fiammiferi ed una bomba afrodisiaca, andate nello studio del cartografo rapito, esaminate il tavolo per leggere il messaggio scribacchiato dallo stesso Wally e tornate nell'area paludosa per cercare una cassa che si trova sul finire del terreno all'inizio della

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

palude. Non appena troverete la cassa in questione esaminatela e leggetevi il nome del destinatario, quindi apritela e sigillatevi al suo interno: arriveranno alcuni personaggi che raccoglieranno la cassa e la recapiteranno direttamente alla fortezza del pirata fantasma LeChuck che vi terrà occupati nella terza parte dell'avventura.

PARTE TRE: LA FORTEZZA DI LECHUCK. Eccovi nel covo segreto del pirata fantasma LeChuck con al vostro fianco la stessa cassa che avete usato per arrivarci. Incamminatevi verso destra entrando nella porticina in cima alle scale, passate sotto l'arcata all'estremità destra della stanza seguente, oltrepassate le ossa entrando in un'altra porta sempre a destra e scendete le scale per raggiungere la cella dove si trova Wally imprigionato con i polsi legati; parlate con lo sfortunato cartografo che vi chiederà di recuperare la chiave della cella, uscite dalla porta in cima alle scale, fermatevi in prossimità delle tre statue scheletriche e date un'occhiata al foglio di carta con cui avete raccolto la saliva di Largo LaGrande. Leggete la prima strofa della canzone, notate come le ossa in questione vengono menzionate e collegate, spingete lo scheletro che corrisponde alla descrizione fornita da questa strofa (nella sua parte sinistra) e procedete nel modo descritto con le stanze che seguiranno (leggendo rispettivamente la seconda, la terza e la quarta strofa della canzone) per giungere di fronte alla colossale porta che vi separa dalla sala del trono; aprite la porta infischiandovene dell'abnorme quantità di lucchetti e serrature, superate l'ingresso entrando nel salone, prendete la chiave appesa a destra del trono di LeChuck e sarete catturati dal pirata fantasma (non c'è modo di evitarlo perciò non preoccupatevi). Nella scena successiva sarete appesi insieme a Wally sopra ad un pozzo pieno d'acido con l'odioso LeChuck intento a spiegarvi cosa accadrà una volta che la candela si sarà consumata; fategli delle domande stupide fin tanto che non deciderà di andarsene, parlate anche con Wally per farvi quattro risate, osservate attentamente lo scudo alla vostra destra e bevetevi il cocktail verde utilizzando la cannuccia pazzerellona che vi ha dato il barista di Scabb Island: posizionate il mirino sull'angolo inferiore sinistro dello scudo che avete esaminato prima e cercate di colpirlo con i vostri sputacchi in modo da spegnere la candela e far piombare la stanza nel buio completo (se mancate il bersaglio riprovateci tranquillamente). Accendete uno dei vostri fiammiferi per fare un po' di luce e (sorpresa in stile Wile E. Coyote) vi ritroverete all'interno del deposito di esplosivo della fortezza, la cui conseguente deflagrazione segnerà il passaggio alla quarta ed ultima parte dell'avventura.

PARTE QUATTRO: DINKY ISLAND. Prima di cominciare a cercare il Big Whoop andate verso l'estrema destra e se vi interessano le disquisizioni filosofiche parlate con Herman Toothrot: quando il vecchio vi chiederà di che colore è l'albero fate scorrere la lista delle cinquanta o più tonalità nella finestrella di dialogo per selezionare la frase TUTTI I COLORI; Herman sarà soddisfatto della vostra risposta e vi lascerà in pace. Continuate a procedere verso sinistra raccogliendo il bicchiere di Martini alla base dell'alambicco, il piede di porco nero subito a destra del bicchiere e la bottiglia in riva al mare nell'angoletto inferiore sinistro, quindi rompete la bottiglia utilizzando il piede di porco o sbattendola sulla roccia, avvicinatevi al barile sotto il pappagallo, togliete il coperchio per ottenere un cracker ed usatelo immediatamente per nutrire il volatile che vi darà in cambio una informazione utilissima; riempite con l'acqua dell'oceano il bicchiere di Martini, utilizzate l'alambicco per distillare quest'ultima, camminate lungo la spiaggia per poi penetrare nella giungla attraverso il foro di accesso e prendete il sentiero a sinistra superando anche lo schermo successivo per giungere in quello con il sacchetto appeso all'albero. Aprite il sacchetto con la bottiglia rotta per farne uscire una miscela di cracker istantanea, indietreggiate nella giungla fino alla biforcazione dei due sentieri, seguite quello che va verso l'alto e recuperate la scatola in prossimità del piccolo laghetto tramite la corda che la tiene legata; aprite la scatola con il piede di porco, prendete la dinamite che stava al suo interno, spostatevi a destra così come vi ha suggerito il pappagallo ("guidati a est dal laghetto al dinosauro") e bagnate la miscela istantanea con l'acqua distillata nel bicchiere di Martini per ottenere due crackers. Date un cracker al pappagallo che atterrerà sul bestione, seguite il suo secondo suggerimento ("guidati a nord dal dinosauro alla pila di rocce") dirigendovi verso il cumulo di pietre (il pappagallo vi seguirà), dategli anche l'altro cracker per ottenere l'ultimo indizio ("guidati a est verso la grossa X") e quando raggiungerete lo spiazzo con la X segnata per terra Herman vi riporterà al campo dicendovi che conosceva una bella scorciatoia per arrivare fin qui (Grrr, lo voglio uccidere!); infilatevi dunque nella suddetta scorciatoia (a destra) per tornare allo spiazzo con la grossa X, scavate con il badile fino a raggiungere il cemento, accendete la dinamite con i fiammiferi rimasti e piazzate nella buca i candelotti accesi per distruggere la parete. Avete trovato il Big Whoop! Legate la corda al piede di porco, lanciate quest'ultimo sulle sbarre piegate in alto a destra e finirete appesi sopra il tesoro: sarete quindi ritornati alla schermata iniziale di presentazione terminando il racconto dell'antefatto alla bella Elaine che parlerà un po' con voi fino a quando la corda si spezzerà facendovi precipitare nel pozzo buio; cercate un interruttore sulla destra facendo scorrere il puntatore del mouse, azionatelo per accendere la luce e preparatevi all'ennesimo incontro con il (sigh!) pirata fantasma LeChuck.

Se parlerete con il vostro nemico ascolterete la sua incredibile rivelazione (simile alla trama di Guerre Stellari, eh?) prima che egli vi spedisca in "una dimensione di dolore" (nella stanza accanto) facendo uso di una pratica voodoo; non appena avrete via libera andate nella stanza del tesoro, raccogliete il biglietto che si trova sul forziere distrutto, attraversate il tunnel fino a raggiungerne l'estremità destra ed entrate nella prima stanza del pronto soccorso. Raccogliete il teschio che appartiene allo scheletro del padre di LeChuck, prendete i guanti chirurgici nel cestino sotto il cartello e la siringa ipodermica nel cassetto alla sua sinistra, ripercorrete il tunnel nel senso opposto fino alla porta a sinistra del cartello di pronto soccorso ed entrate nel magazzino; aprite le casse che si trovano per terra, prendete una bambola ed un palloncino, tornate a percorrere il tunnel per giungere fino alla terza porta (a destra del cartello dell'ascensore) ed entrate nella stanza con il distributore di Grog. Utilizzate i guanti ed il palloncino sul contenitore di elio, fate uscire una moneta dal distributore di Grog operando in alto sulla fessura di restituzione, aspettate che il pirata LeChuck arrivi a raccogliere la moneta (se questo non accade aspettate un po' o fatene uscire un'altra) e mentre si chinerà per farlo mettendo il sederone bene in evidenza strappategli di dosso le chiassose mutande che porta; quando il fantasma userà il voodoo per trasportarvi da un'altra parte rientrate nella stanza con il distributore di Grog, fate uscire un'altra moneta con lo stesso trucco di prima e mentre LeChuck si chinerà per raccoglierla utilizzate su di lui il fazzoletto che Stan vi aveva regalato nel negozio di Booty Island: il vostro nemico vi porterà via il fazzoletto, si soffierà il naso e ve lo restituirà per poi teletrasportarvi usando di nuovo la magia voodoo. Andate a cercare la stanza con l'ascensore, premete il pulsante di chiamata, entrate nell'ascensore non appena le porte si apriranno (mi raccomando, i palloni devono essere gonfi) e quando LeChuck farà la sua comparsa azionate la leva il più velocemente possibile; se farete ciò in tempo le porte dell'ascensore si chiuderanno tagliando un pezzo di barba all'odiato pirata, dunque raccogliete quest'ultima, aspettate che l'ascensore vi porti all'ultimo piano, aprite la porta ed uscite. Riconoscete la locazione? O.K., ora avrete un po' di tempo per preparare in santa pace una bambola voodoo di LeChuck, quindi mettete nella sacca Juju tutti gli ingredienti che siete riusciti ad ottenere (la bambola, la barba, le mutande, il fazzoletto sporco ed il teschio); dopo avere infilato l'ultimo oggetto nella sacca Guybrush inizierà a scuoterla da solo per produrre la bambola voodoo. Ad operazione avvenuta rientrate nell'ascensore, scendete al piano terra per incontrare nuovamente il vostro nemico e non appena lo vedrete conficcate la siringa ipodermica nella bambola voodoo; LeChuck verrà colpito dall'incantesimo, si metterà un po' a blaterare e se ne andrà da questa stanza. Seguite il fantasma nella schermata accanto e provate a minacciarlo selezionando la frase riguardante la possibilità di strappargli una gamba con la bambola voodoo: in questo modo potrete continuare a conversare con LeChuck e quando lui vi chiederà di togliergli la maschera fatelo senza timore; godetevi la gustosissima citazione da Il ritorno dello Jedi e successivamente il finale. Avete risolto The Secret of Monkey Island II: LeChuck's Revenge! LUKE

PS

Il finale ha suscitato qui in redazione un vero putiferio, ad alcuni è piaciuto, altri ci sono rimasti male, con l'amaro in bocca, per altri ancora veramente geniale, voi cosa ne pensate?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

Super Nintendo
2 Joypad
Super Mario World
L. 389.000
Kuma Connector Famicom
L. 89.000

CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L 129000
Battle Chess L189.000
Wing Commander + Ultima6 L 199000
Composer Quest L189.000
Collection L189000 - Pack 2 L199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *

Scheda Joystick
Microchannel
L. 129.000

A500 Upgrade 2.0
L. 99.000
Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

A500 PLUS KICK
L. 99.000
Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
Addams Family	39000		25/29
Advantage Tennis	49000	59000	
Alcatraz	59000		
Big Game Fishing	59000	69000	30/30
Castle Of Dr. Brain		99000	
Civilization		99000	
ClikClak	49000	49000	25/29
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Eco Quest		99000	
Epic	69000	79000	
F1 Grand Prix	79000		
Fascination	59000	69000	
Gateway Savage Frontier		69000	/69
Golden Eagle	49000	59000	
Great Napoleonic Battles	49000		
Harlequin	49000		
Heimdal	69000	69000	
Hero Quest + Return		69000	
Hook	59000	69000	
Hyperspeed		119000	
Int. Sports Challenge	59000	69000	
Knightmare	59000		
Leander	49000		
Legend	69000	69000	
Monkey Island II		89000	
Ork	49000		
Pacific Island	69000	79000	
Parasol Star	39000		
Police Quest III		99000	
Pool Of Darkness		69000	
Populous II	69000	69000	
Retee	39000		25/29
Robocod	29000		
Rolling Ronnie		39000	
Secret Weapons Luftwaff	99000	99000	
Shuttle		99000	
Sim Ant	89000	89000	
Space Crusade	49000		25/29
Space Quest IV	89000		
Star Trek 25th	49000	79000	
Sturmtruppen	39000		25/29
Super Space Invaders		39000	
Ultima Underworld		89000	
Ultima VI	69000		
Ultima VII		89000	
Vengeance Of Excalibur		79000	
Wild West World	59000	59000	
Willy Beamish		99000	
Wing Commander II S. O.		49000	
Wolfchild	49000		

TITOLO	AMI	IBM	C64
Abandonated Places	79000		
Agony	49000		
Alien World	39000		25/29
Another World	69000	79000	
Aquaventura	49000		
Birds Of Prey	59000		
Bonanza Bros	39000		
Championship Of Europe	49000		
Conquest Of Longbow		99000	
Cover Girl Poker	49000	69000	
Cruise For A Corpse	59000		
D/Generation		79000	
Eternam		79000	
European Champion. 92		79000	
Eye Of Beholder II	69000	79000	
Falcon III		109000	
Flight Of Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Leisure Suit Larry V	89000	89000	
Leisure Suit Larry I	89000		
Lotus II	49000		
Maniac Mansion Ita		69000	
Midwinter II	69000	119000	
Might & Magic III	89000	99000	
Mike Dikta Football		89000	
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	39000	39000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Robocop III	59000		
Rocketeer		69000	
Shadowlands	59000	59000	
Simpsons	39000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Quest I VGA		89000	
Strike Manager	59000		
Time Quest		79000	
Titus The Fox	49000	49000	
Treasure Savage Frontier		79000	
Turtles II Coin-Op	49000	49000	
Utopia	69000		
Wayne Hockey II		69000	
Winter Challenge		89000	
Winter Supersports 92	49000	49000	
Wizardry VI	79000	79000	
Wizardry VII			

GAMEBOY
Turtles II 59000
Hook 65000
Batman II 80000
Gauntlet II 69000
RC Pro Am II 59000
Kick Off 79000

GAME GEAR
Sega Adapter 49.000
Olympic Gold 79000
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

ATARI LYNX
Cyberball 89000
Strider II
Toky 89000
Awesome Golf 89000
Ishido 89000
Checkered Flag 89.
Robo-Squash 72000
Robotron 89000
Chip Challenge 79.

Neo Geo

L. 570.000
+ gioco omaggio

Nam L. 107000
Ninja Combat 166.
Cyber Lip 107000
Bowling 107000
Robo Army 214000
Riding Hero 166000
Super Spy 166000
Fatal Fury 249000
Football F. 249000
Magician 166000
Sengoku 214000
Gost Pilot 214000
Blue Journey 166.
Crossed S. 249000
Baseball 2020 214000
Mutation N. 249000
Ninja Comando 249
Soccer Brawl 249000
Golf Top 166000
Baseball Star 166000
Basebal Star 2 249.
Burning Fight 214.
Trash Rally 249000
Eight Man 249000

SuperNintendo

Man. e Soft. in inglese

Actraiser L. 139.000
Addams Family 149000
Baseball Sim. L139000
Bill Lambert L 139000
Castlevania IV 139000
Contra III
D-Force L. 139000
Darius Twin L. 139000
Drakken L 139000
Earth Defence L. 129000
F-Zero L. 129000
Final Fantasy 2 L149000
Final Fight L. 139000
Final Fight Guy
Gradius III
Hole One Golf 129000
Home Alone 149000
Hook
Hyperzone 119000
Joe & Mac 129000
John Madden 139000
Lagoon 139000
Mystical Ninja 139000
Lemmings 129000
Paperboy II 139000
Pilot Wings 129000
Pit-Fighter 139000
Populous 139000
R.P.M. Racing 129000
Rival Turf 139000
Scope 6 L. 169000
Sim City L. 139000
Smash TV L. 139000
Gouls'n'Ghost 139000
Mario World 149000
Off Road L. 129000
R-Type L. 149000
Super Tennis L.129000
Ys III L. 149000
WWF Wrestle 139000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE MASTERS/EMPIRE per Amiga L. 49.900

Sapete perché i coccodrilli dopo che hanno mangiato piangono sempre? Provate a mangiare voi dei Black Bass di trenta chili in un sol boccone e poi raccontatemi come avete passato le dodici ore successive...

The Cool Croc Twins

Punk Croc y Funk Croc son hermanos gemelos, cada uno tan apuesto y sofisticado como el otro (?). Ma questo è spagnolo, ci deve essere un errore: non ricevo, riprova e controlla. Amici, romani, concittadini... sì, Cesare, morituri te saluta; la faccenda comincia a diventare pesante, vediamo di piantarla con le baggianate e di tornare alle cose serie: Daisy ist hin und her gerissen zwischen den beiden, (Aaaaaahhh!!! Basta! Io qui faccio una strage: Bang, Crash, Plop (?), redattrice svenuta... rieccomi, quasi del tutto intera, a voi!); sono finalmente riuscita a trovare le istruzioni in italiano, chissà che non mi riesca anche di scrivere in italiano.

Ben ritrovati quindi davanti al monitor, mi sono munita della maglietta con la stampa dei due eroi che vi vado or ora a presentare: nell'anno xyz, nella contea di Crocard, Daisy Crocette è la coccodrillina più bella e corteggiata; lavora in un Night Club riservato ai rettili di classe, ma la ragazza è sulla via della perdizione, alcool, fumo, erba, insalata, patate, pomodori(?)... Solo un principe azzurro, cioè un principe verde vestito di azzurro, riuscirà a condurla lontano da tutto questo e a coronare il suo sogno d'amore.

I gemelli Funk e Punk Croc sono due giovani e scalmanati cocchi (abb. di coccodrilli) che sulla loro fuoriserie rosso fiamma dalle porte bloccate (chissà perché mi ricorda un telefilm... NdSH) fanno impazzire lo sceriffo della contea, che li insegue per mari e per monti, sopra e sotto la terra, al buio della notte e alla luce del giorno senza mai riuscire a prenderli. Saranno forse loro gli eroi della situazione? I salvatori della donzella in pericolo? (E chi può dirlo... NdSH).

La bella Daisy dal dolce colore verde smeraldo (beh, cosa volete farci per loro è il massimo della vita) è innamoratissima di entrambi, ma nell'indecisione scappa con lo sceriffo e li lascia appiedati (la furbona non li ha solo lasciati a bocca asciutta, ma anche a piedi)(per chi non l'avesse capito s'è fregata la macchina, NdSH) ad inseguirla per sessanta schermate; chi vincerà? Lo sceriffo o i gemelli? E se saranno i gemelli, fra i due chi verrà scelto?

Lo saprete nella seconda puntata di questa appassionante telenovelas (insisto, telefilm! NdSH).

Seconda puntata.

Punk e Funk hanno iniziato la loro affannosa ricerca dell'amata Daisy, attraverso dieci differenti mondi in sessanta schermate. Il gioco inizia dai livelli più semplici per poi passare, ovviamente a quelli più complessi e fitti di ostacoli; per riuscire a completare le varie schermate occorre avere i riflessi di un gatto, l'agilità di una scimmia, la vista di un'acquila (che è un nuovo tipo di rapace acquatico?), bisogna essere un vero animale: insomma, siate voi stessi. Come ho già detto, i nostri eroi e di conseguenza coloro che ne vestiranno i panni (e che probabilmente verranno arrestati dalla buoncostume, considerando che i due cocchi indossano l'uno un cappellino rosso con visiera e l'altro una maglietta del medesimo colore, un paio di occhialoni scuri, e nient'altro) vivranno un'avventurosa corsa contro il tempo, che è tiranno, attraverso i vari mondi popolati dagli esseri più strani. Nel primo, troverete ad accogliervi simpatici gufetti che una volta piombativi addosso vi uccideranno e che faranno di tutto per impedirvi di completare la schermata; per ultimare la suddetta non dovrete fare altro che colorare i quadratini che vi si trovano; questi sono divisi in tre parti se giocate da soli e in sei se giocate in due contemporaneamente. Giocare da soli risulta comunque più semplice.

Chi ha realizzato graficamente questo gioco doveva essere molto felice, infatti tutti i personaggi che vi si trovano (dal leone che arriva correndo allegramente con un metro e mezzo di lingua che gli penzola fuori dalla boccuccia, alla pecora del fondale del secondo mondo che sorride in modo decisamente ebete) hanno un'aria estremamente gioiosa e, così, tutti quegli strani esseri che cercheranno di farsi una borsetta in pelle di coccodrillo nei livelli successivi. Alcuni di questi sono veramente buffi e somigliano tanto a delle pulci con in un testa un cappello di paglia (non assomigliano a delle pulci, assomigliano a quella piattola di mia sorella... Arrgh! Baam! Aiuto! Va bene, va bene lo cancello! Uff! Se n'è andata. Non lo cancello...). Comunque, se siete amanti degli animali strani senza un nome ben preciso guardatevi TCCT e sbizzarritevi, chissà che non vi venga l'allegro sorriso del maialino che corre per la schermata.

Eloisa ed Emanuele Scichilone

Amiga

This is the first game with a Croccodrillo(?) which does the star (see e questa è la prima recensione poliglotta, NdElo). Comunque, arrivando al gioco in sé, bisogna dire che TCCT è un platform con qualche tocco di puzzle qua e là, che dispone di una grafica colorata e carina, anche se non è proprio il massimo, con tutto sommato una buona giocabilità. I sessanta livelli, considerando la difficoltà del gioco, sono un po' pochini, ma d'altronde lo erano anche i quaranta di Rodland. Il sonoro è un po' povero, sia come è realizzato sia come varietà. In definitiva come platform è piuttosto elementare e in commercio esiste di molto meglio, e anche come puzzle non regge, soprattutto per chi ha giocato a Lemmings (ah, per quest'ultimi consiglio Pushover della Ocean). Carino, ma vi consiglio di dargli uno sguardo prima di comprarlo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 81%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

EHI, BOY...

A ROMA C'É JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

- V.le delle Provincie, 19
- Via Casal de' Pazzi, 133
- Circ.ne Ostiense, 188
- P.zza Ponte Lungo, 3
- Via R. Zampieri, 50

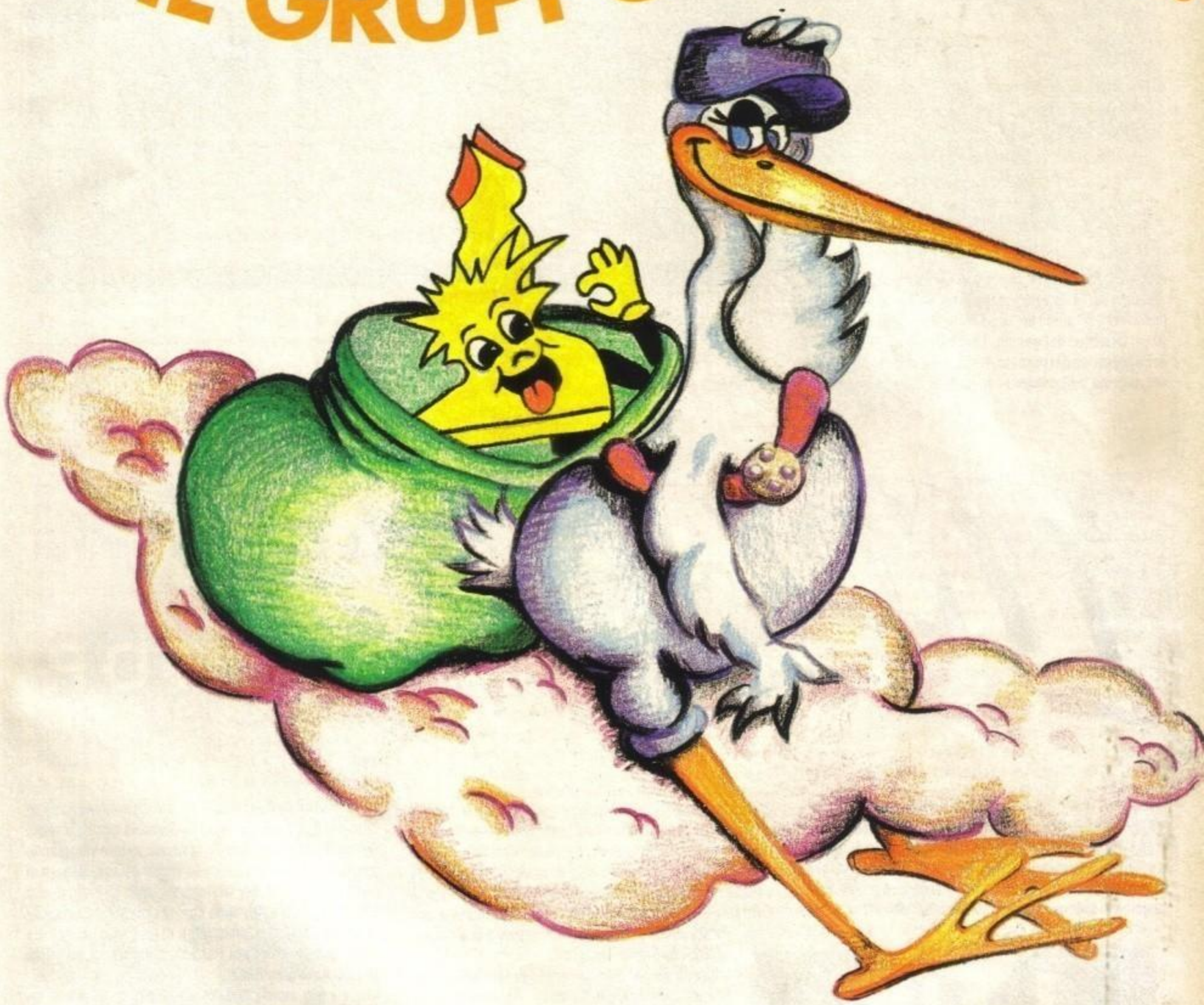
Via Baldo degli Ubaldi, 21
(Piazza Irnerio)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... IL GRUPPO CRESCE!!!



VIENI IL 19 SETTEMBRE...

APRIAMO UN NUOVO NEGOZIO!!!

VIA BALDO DEGLI UBALDI, 21

TI ASPETTIAMO TRA PASTICCINI E FANTASTICI VIDEOGIOCHI!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LUCASARTS per Amiga L. 99.900

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

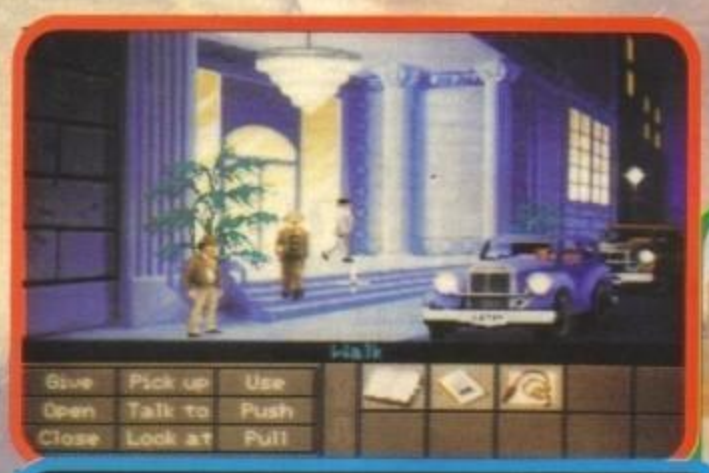
GAMES machine TOP SCORE

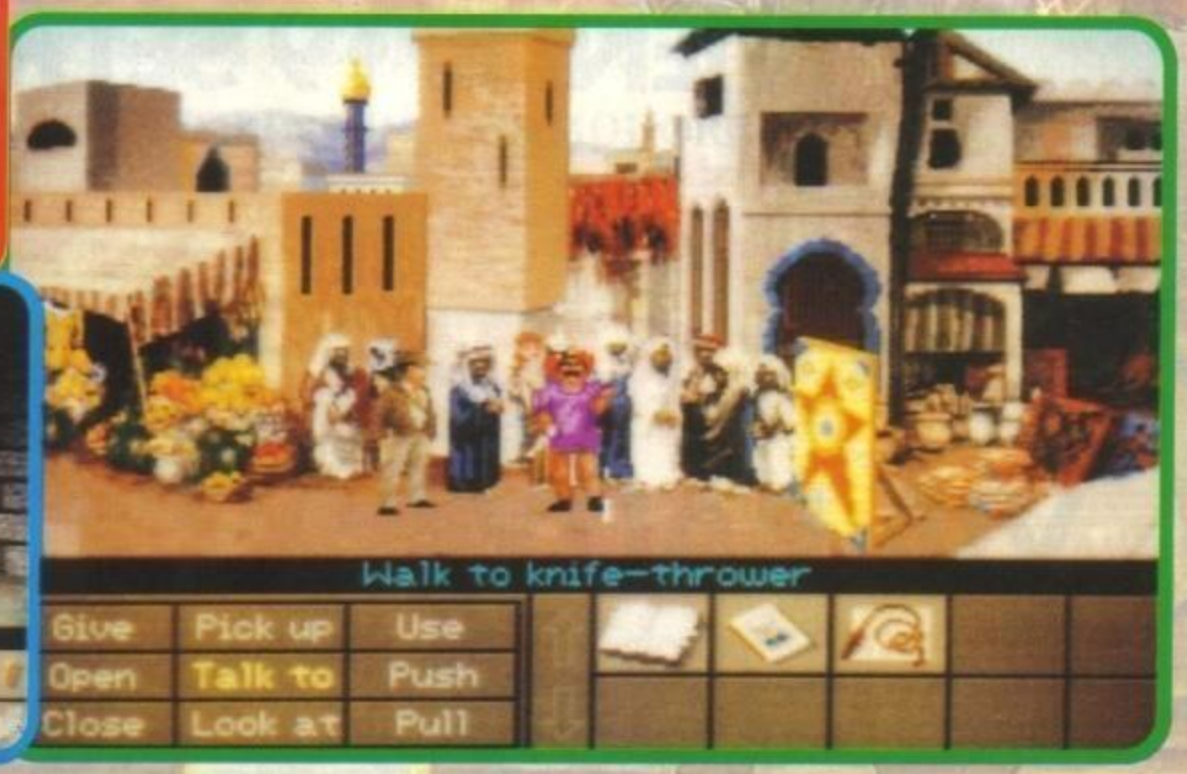
Vediamo, riordiniamo un po' i fatti: per prima cosa ha recuperato delle pietre in India di origine divina, delle quali si metteva in forse persino l'esistenza, poi ha trovato all'interno di un tempio segreto in Egitto la mitica arca dell'Alleanza perduta oramai da tre-quattromila anni, in seguito ha scovato in Medio Oriente il santo Graal, sulla lista dei ricercati da un paio di millenni scarsi. Ora si accinge a ritrovare Atlantide: se venisse qui in redazione, con il caos che c'è non riuscirebbe nemmeno a trovare la porta!

Atlantide: Platone già ne parlava nei suoi scritti un sacco di tempo fa (di date ne propinano abbastanza a scuola!), descrivendola come un "gran bel posto per farci le vacanze", o qualcosa del genere. I nazisti, attenti esaminatori delle leggende del passato, hanno deciso di impadronirsi del segreto dell'oricalco, un mitico metallo capace di sviluppare lo stesso quantitativo d'energia dell'uranio, ma senza radiazioni. Per questo, uno di loro (naturalmente sotto mentite spoglie e fornito di un nome credibilissimo come Mr Smith) ha contattato Indiana chiedendogli di recuperare una statuetta che combaciasse con una chiave in suo possesso. Qui inizia la vicenda vera e propria: Indiana, dopo aver frugato per tutto il deposito dell'università, recupera una statuetta e la passa a Kerner (questo il vero nome del nazista), il quale si rivela per quello che è e tenta di uccidere il prof Jones e Marcus. Non riuscendo nel suo intento, fugge ma è costretto a lasciare dietro di sé il suo passaporto e una rivista contenente un articolo su Indy e una sua ex-assistente Sophia Hapgood.

A questo punto, il nostro eroe (Superman) si reca in città alla ricerca della bella, evitando di incrociare Kerner per un pelo: quest'ultimo infatti è appena passato nello studio di Sophia cercando dappertutto un regalo per gli amici (indovinate quali), invano. Da qui in poi, Indy e Sophia si danno da fare viaggiando avanti e indietro per il mondo visitando ogni genere di posti alla ricerca del Dialogo Perduto di Platone (un libro riguardante Atlantide contenente della corrispondenza tra Platone e Ermocrate), di tre pietre necessarie per accedere alla Città Perduta e, infine, di Atlantide stessa per il gran finale.

Come certo avrete dedotto, il giocatore controlla Indiana Jones (e a tratti anche Sophia) nella sua com-





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

plessa ricerca che si snoda per tutto il globo. L'interfaccia utente è la stessa di Monkey Island II: nove azioni a disposizione (muoversi, aprire, chiudere, spingere, tirare, raccogliere, parlare, dare e esaminare) e oggetti rappresentati graficamente. Le novità rispetto a Monkey II non sono poche: l'avventura è sostanzialmente una sola, solo che la si può giocare in tre modi diversi intraprendendo tre strade richiedenti abilità differenti: l'azione, dove sarete impegnati a malmenare tutti quelli che vi capitano sottomano senza spremervi troppo le meningi (non illudetevi, NON è comunque un picchiaduro stupido, solo prevede un po' meno pensiero e un po' più riflessi), il pensiero puro, dove agirete quasi esclusivamente di logica (probabilmente la strada più complessa) e il "lavoro di squadra", ovvero un avventura in coppia con Indy e Sophia protagonisti quasi "a pari merito". Per ognuna delle tre strade intraprese il gioco dà dei punti per come vi comportate e tiene conto costantemente dei punti in totale raccolti giocando su tutti e tre i bivi (controlla le partite salvate): se riuscirete a risolvere ogni singolo enigma e risolvere ogni singolo mistero di tutti i tre percorsi alla fine avrete racimolato mille punti, inutile dire che questa faccenda aiuta ad alzare notevolmente la longevità dell'avventura, moltiplicando lo "spasso" e aumentando la varietà.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
98%

PC

Indiana Jones and the Fate of Atlantis è... bellissimo? Insuperabile? Meraviglioso? No, è davvero brutto. E' il peggior gioco che io abbia mai visto e... ah ah! Ci siete cascati! Indy 4 è... di più. Senza esagerare, possiamo dire che si tratta della migliore avventura attualmente in circolazione, e non è certo poco vista la concorrenza! Cominciamo dall'unica cosa che si può vedere dalle foto: la caratterizzazione grafica. Nonostante non sia stata digitalizzata da disegni veri e propri come Monkey II, manchi di dissolvenze e effetti speciali è una delle più efficaci mai viste in giro. I fondali hanno un look molto pulito, realistico e convincente: l'interno dell'hotel di Monte Carlo ha un magnifico tappeto degno di un qualsiasi salotto signorile (nonostante la camera sia una singolare senza bagno), il laboratorio dei nazisti è complesso e pieno di strumenti, e la piazza algerina sembra tratta da... Algeri! I personaggi sono altrettanto curati: Indiana Jones è tratteggiato efficacemente, nel dialogo come nelle pose anche se di faccia non ci assomiglia (come potrebbe); Sophia Hapgood è il prototipo della "bella e sfrontata": quando si è passata la mano nei capelli con un gesto di noncuranza e ha detto "e va bene, dai tutta la colpa a me" le avrei quasi tirato un pugno! Kerner, infine, è il tipico soldato sicuro di sé, intelligente e atletico, e il bello è che si capisce tutto dall'aspetto e dalle movenze! Passando sempre per la tecnica, partiamo del sonoro: il tanto decantato iMUSE funziona davvero, inoltre le colonne sonore composte (provata la Sound Blaster) sono di grande effetto e realismo. Gli effetti sonori sono un po' più scialbi, ma non ci farete davvero caso. E ora viene il bello, in tutti i sensi: il corpo principale dell'avventura è composto da un numero impressionante di enigmi, tutti egualmente soddisfacenti da risolvere e mai troppo ovvi (e spesso troppo "duri"). La faccenda dei tre bivi è una trovata a dir poco grandiosa, probabilmente la migliore escogitata dalla Lucasarts dopo quella di sfruttare il filone inaugurato da Maniac Mansion, e consente una varietà di gioco scandalosamente inaudita: pensate che io e Alex abbiamo scelto due bivi diversi e non riusciamo a trovare che miseri punti in comune! A questo punto sorge l'annosa questione del voto: lo riduciamo a un mera questione di aritmetica, diamo ascolto al cuore o lo diamo alla ragione? Il 98 è puramente simbolico, in realtà Indiana Jones è davvero un gran gioco è non è inferiore a nessuno. E non prendetevela!

Inoltre, i singoli "percorsi" hanno possibili variazioni anche al loro interno: da partita a partita infatti alcuni particolari più o meno vitali variano (sarà un caos tremendo quando si tratterà di pubblicare la soluzione... e io fesso che ho promesso cinque minuti fa a Max di scriverla non appena avremo finito il gioco! Mi vendicherò...), ad esempio a un certo libro che dovrete trovare (il Dialogo di prima) viene nascosto a turno in tre posti diversi: una volta lo troverete in una cassa, una volta in una libreria e la terza... beh, la stiamo ancora cercando! A quanto pare, i tizi della Lucasarts si sono dati seriamente da fare per controbattere alle accuse di "mancata longevità" lanciate verso Monkey Island (il primo). I risultati? Un gioco magnifico, ricco, curato, vario, interessante... Lucasarts, non vi sembra di avere esagerato? Come mi piacerebbe un giorno vederne il film...

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RENEGADE/SENSIBLE SOCCER per Amiga L. 59.900

Finalmente! Dopo giorni lunghissimi in attesa del nuovo calcio della Sensible, questa mattina è arrivata la versione definitiva. E ora chi riuscirà a staccarmi dal joystik? Forse se va via la corrente...

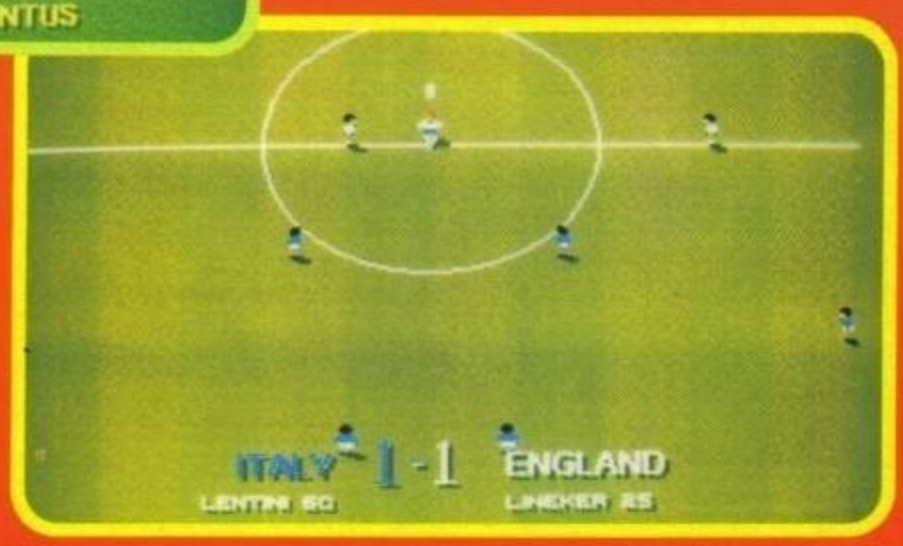
GAMES machine

TOP SCORE

Sensible SOCCER

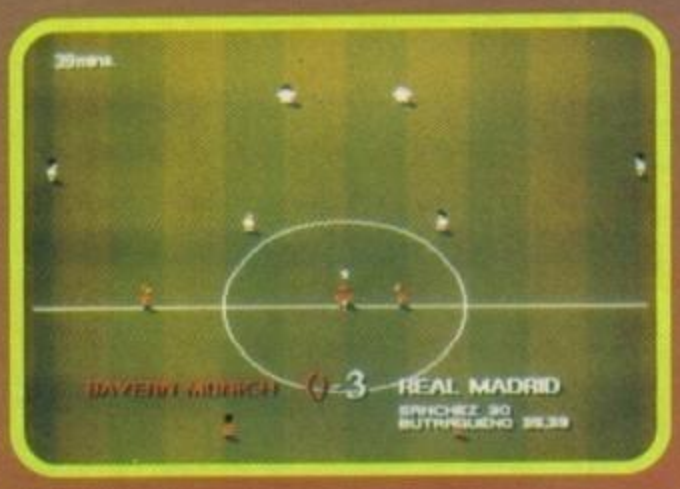
Come pensavamo, Sensible Soccer balzerà certamente ai primi posti di vendita nelle classifiche dedicate ai giochi sportivi e il rivale più agguerrito, Kick-Off 2, sarà presumibilmente surclassato. Sono perfettamente conscio della possibilità che questa affermazione potrà scatenare le ire dei fans Anconiani, ma sono allo stesso tempo assolutamente certo del sicuro successo di questo programma.
Appena inseriti i due dischetti del programma, erano già a migliaia i redattori che volevano togliermi la leadership di miglior giocatore del demo uscito precedentemente; Max, come Caporedattore, ha subito usurpato il joystik a tutta la concorrenza e dopo essere passato in vantaggio per ben due volte ha dovuto cedere, probabilmente per l'emozione, la partita per 3-2 (gli rendendo però atto che aveva giocato al demo solo per alcuni attimi durante il viaggio a Londra di qualche tempo fa)(esatto, e se non era per un tiro a voragine che non so come t'è uscito la partita sarebbe finita in pareggio come

testimonia una delle foto... NdMax).
Il gioco è comunque contornato da una miriade di opzioni davvero interessanti. Prima notizia positiva è la presenza di tutte le maggiori nazionali, oltre a quelle dei maggiori team europei con nomi e caratteristiche dei giocatori originali. Come avrete intuito dalle foto, oltre ai nomi reali, i giocatori hanno caratteristiche proprie, come capelli biondi piuttosto che il colore della pelle nera. In aggiunta possiamo modificare a nostro piacimento gli elementi delle varie squadre, inserendo eventuali acquisti estivi come Vialli alla Juventus (e se l'anno prossimo vincerà lo scudetto potremo tingere i suoi capelli di biondo per la felicità di Max) o Pancev all'Internazionale; stesso discorso per le maglie, così se desideriamo far giocare il Milan in tenuta Europea, cioè con i tradizionali calzoncini neri, nessun problema.
Dopo aver creato tutte le squadre del campionato italiano (già presenti le più importanti), scegliendo anche il tipo di terreno sul quale effettuare le avvincenti partite, potreste essere pronti per iniziare il torneo più bello del mondo (il popolare Moscone esordirebbe con "Buon campionato a tutti"). Ottima, anche se elementare, la possibilità di decidere il numero di squadre partecipanti al torneo e i punti da assegnare ad ogni vittoria.
Vi sono altri tornei possibili: per cominciare potrete rigiocare gli Europei, magari escludendo la C.S.I. e inserendo gli azzurri, oppure dilettarvi in qualche Coppa Europea o ancora organizzare una superlega Europea, da sempre pallino incompiuto di Berlusconi (almeno per il momento).
Siamo quasi arrivati al termine delle opzioni e il desiderio di iniziare a giocare si inizia a sentire. Solo il tempo di decidere il replay automatico dopo ogni rete, la tattica da utilizzare e gli undici da far scendere in campo ed è l'ora del calcio d'inizio.
Con nostro immenso piacere, la grafica di Sensible Soccer, oltre ad essere molto curata, è overscan, ancora una rarità su Amiga, purtroppo... I giocatori, molto piccoli, sono davvero disegnati perfettamente e le loro animazioni, durante ogni azione di gioco, sono curate nei minimi particolari rendendo realmente realistica (roar...raor...) l'azione di gioco. Il controllo di palla, fondamentale per elevare il voto di ogni simulazione calcistica, è stile Kick-Off. Il pallone, infatti, non è attaccato al piede del giocatore, ma rotola avanti ai giocatori stessi rendendo meno assurdi certi slalom effettuabili, per fare un esempio recente, nel pur ottimo Striker (anche se si poteva modificare questo tipo di con-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



fermo il gioco); darete in questo modo la possibilità al vostro allenatore di cambiare qualche elemento o addirittura la tattica in base all'andamento della partita.
Al termine di ogni appassionante sfida, vi sarà consentito rivedere le azioni salienti, salvandole a vostro piacimento, potendo così archiviare le varie partite con amici.
Devo aggiungere altro?

Massimiliano Pescatori

trollo). Davvero interessante il metodo utilizzato per i passaggi detti "intelligenti": è incredibile come, già dalla prima partita, sia possibile compiere numerose azioni spettacolari che potranno farvi supervalutare le vostre effettive qualità (vero Max?); proprio per la facilità e immediatezza di gioco, ogni vostro amico, magari uno scroccone senza Amiga, potrà sfidarvi senza troppi timori reverenziali e, con un po' di fortuna, magari anche impensierirvi.
E' presente l'immancabile after-touch, per il piacere di tutti i videogiocatori, facile da utiliz-

zare che potrà rendere imparabili, o quantomeno molto insidiosi, i vostri tiri dal limite. Per quanto riguarda le punizioni, avrete la possibilità di effettuare numerosi tiri a foglia morta scavalcando facilmente, dopo molta pratica, la barriera. Da notare anche il realismo dei calci d'angolo e i movimenti dei giocatori durante un fallo laterale. Ultima nota riguarda le panchine che in ogni momento potrete far apparire (chiaramente quando è

Amiga

La Sensible Software ha davvero raggiunto un livello di programmazione eccezionale: grafica, giocabilità e sonoro sono davvero ai top possibili ed immaginabili per un gioco calcistico. Il nuovo Kick-Off 3, che dovrà uscire nel prossimo futuro, dovrà essere davvero galattico per insidiare il trono che, almeno in redazione, sembra al momento inattaccabile (in questo campo si è decisamente irriconoscenti, KO 2 è stato appena detronizzato e già più nessuno sembra ricordarsi di lui). Una nota particolare ai suoni campionati dai musicisti della Sensible (è forse il caso di chiamarli così vista la loro bravura), davvero impensabili per un gioco calcistico. Vi chiederete allora perché non abbiamo dato 99 o 100% al gioco targato Sensible. Sono tre i motivi principali: il primo è che, vista la prossima uscita di Kick-Off 3 se la Anco riuscirà a compiere un miracolo superando il nuovo nato Sensible come potevamo distinguerlo? Aggiungevamo una lode? Il secondo problema è dato dal portiere, controllato principalmente dal computer, che generalmente si comporta in modo accettabile, ma talvolta sembra emulare le prestazioni paperose dell'ex portiere della Fiorentina Mareggini (il Calloni dei guantoni (ricordate la finale di Coppa Uefa di anni fa con la Juve?)). Terzo ed ultimo problema riguarda un leggero rallentamento (visibile solo ai videogiocatori più pignoli) quando troppi sprite sono contemporaneamente sullo schermo (probabilmente quando ne possiamo contare almeno venti, cioè molto di rado). Ma si tratta indubbiamente di quisquilie.
Finalmente ho terminato la mia recensione e ora scappo a casa... Ho proditoriamente imboscato i dischetti redazionali della Sensible per iniziare una partita che durerà molto tempo... davvero molto!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
96%

GIOCO DI SQUADRA

Con due giochi del calibro di Sensible Soccer e Wizkid recensiti in questo stesso numero e con un altro paio di grandissime produzioni in fase di lavorazione (Cannon Fodder e Megalomania II) gli ormai mitici Sensible Software sono tornati alla grandissima... Allego quindi con piacere questa fot, segnalandovi (secondo da sinistra) quel geniale capellone di Jon Hare, che ho avuto modo di sfidare a Londra... Ho perduto, ma è stata tutta colpa di una biondina che passava di lì... MAX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

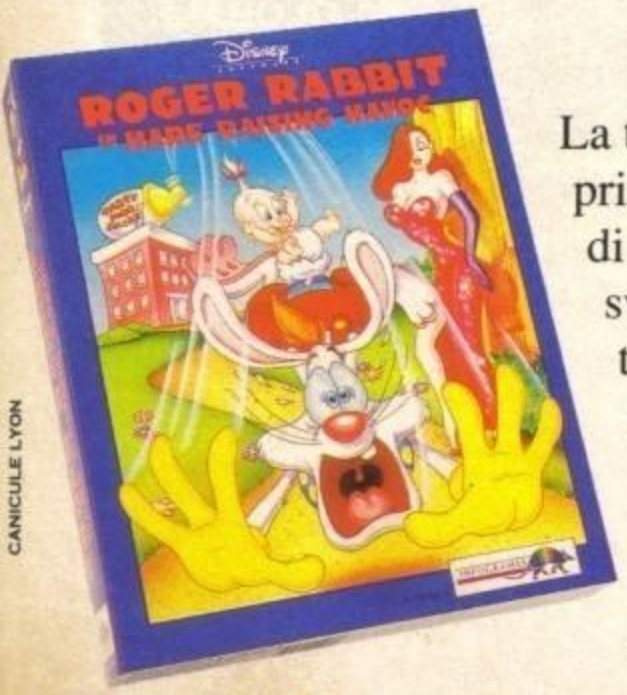
http://www.oldgamesitalia.net/

Disney SOFTWARE

CHI VUOLE METTERSI NEI PANNI DI ROGER RABBIT?

THE SOUND SOURCE
collegata al tuo PC produce le voci dei tuoi eroi offrendo orchestrazioni ed effetti sonori fenomenali.

DISPONIBILE per PC e compatibili. Prossimamente per l'Amiga.



Chi è così pazzo da mettersi nei panni di ROGER RABBIT?... TU!

La tua missione : riagguantare quel monello di BABY HERMAN prima che MOMMY si accorga della sua fuga. Altrimenti ne vedrai di tutti i colori. Ti aspetta ogni sorta di inghippo: il birbante è molto sveglio e la travolgente JESSICA ti tiene d'occhio. Sei stato avvisato... La Disney Software ti offre questo cartone animato interattivo con una grafica fantastica, delle animazioni deliranti e una colonna sonora che è la fine del mondo.

Developed by BlueSky Software
© 1987 The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.
Distribuito da INFOGRAMES

CANICULE LYON

CTO dosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/7

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KRISALIS per Amiga L. 49.900

Graham Taylor SOCCER CHALLENGE

Ecco il ventottesimo prodotto calcistico recensito negli ultimi mesi. Inutile ribadire come questa abbondanza dovuta agli Europei Svedesi non fa altro che piacere a tutti i fanatici dei giochi sportivi, tra i quali mi identifico. E tra poco ci sono le Olimpiadi...

Secondo prodotto calcistico della Krisalis in poco più di un mese; ma questa volta siamo di fronte ad una simulazione di stampo manageriale, dedicata all'attuale tecnico della nazionale inglese (sperando non venga licenziato durante o dopo gli Europei), proposta in differenti lingue, compreso l'italiano; E' doveroso da parte nostra ringraziare sempre le varie software house, e la Krisalis è sempre tra queste, che traducono i vari prodotti anche nella nostra lingua, ma si tratta fortunatamente di una circostanza che si ripropone con sempre maggiore frequenza.

Il vostro compito è di impersonare un giovane allenatore, appena uscito dalla famosa scuola di Coverciano, che si avventura in una carriera certamente non facile, ma che potrà regalargli numerose soddisfazioni. All'inizio del gioco alcune squadre, molto audaci (vista la vostra scarsa esperienza), pur non sapendo che avete passato parte della vostra vita ad allenarvi a Player Manager e più recentemente a The Manager, vi proporranno ugualmente di diventare il loro allenatore mettendovi a vostra completa disposizione la prima squadra. Sempre vostro compito sarà quello di scoprire talenti nel "reparto" allievi della società; essi infatti sono il capitale della squadra nel futuro e, seppure non sempre possibile, bisognerà portare ad alti livelli queste giovani leve.

Quante altre cose si possono fare a Graham Taylor? Davvero molte: per gestire la vostra stagione avrete a disposizione un'agenda, compresa di date per le maggiori partite, nella quale dovrete ben pianificare gli allenamenti da fare effettuare alla squadra; la scelta potrà poi essere specifica per ogni giocatore, rafforzando magari il tiro per gli attaccanti e gli scatti lunghi per i difensori. Un grosso problema di tutti gli allenatori, quando vanno incontro ad una partita importante, quale può essere la coppa di lega, è di conoscere in anticipo le potenzialità della squadra avversaria; nel gioco avrete, se vi interessa, tutto ciò... con la possibilità di inviare due spie, più cordialmente chiamate procuratori o osservatori, ad osservare i "nemici". Le notizie che vi forniranno potranno portarvi a scegliere un allenamento particolare.

Durante il campionato i valori dei vostri giocatori cambieranno dopo ogni incontro, con la possibilità che "fiocchino come nespole" (un ringraziamento a carotina Biscardi) le offerte da altri Club. Il vostro incarico è comunque quello di portare la squadra dalla 3ª divisione a quella d'eccellenza, e di conseguenza è consigliabile vendere il meno possibile acquistando magari qualche campione presente nella tabella dei trasferimenti. Ogni vostro elemento è correlato (Max, cosa ne pensi di questo rivoluzionario vocabolo?)(corredato, ndMax) da una scheda personale comprendente le sue caratteristiche principali: altezza, età... abilità varie.

E se, dopo aver tentato tutto il possibile, rimproverando magari i vostri giocatori, la squadra andrà male ugualmente, cosa potrete fare? Dovrete iniziare il gioco da capo? Nulla di tutto questo. Vi dimettete e l'offerta di qualche altra squadra, che magari ha visto in voi l'uomo giusto per risolvere i propri problemi, non si farà attendere.

Dimenticavo... ogni incontro sarà giocato in automatico, cioè segnalandovi solamente il risultato finale ma, avrete la possibilità di vedere l'intera partita da una mongolfiera (sinonimo di una visione aerea) supportata da una buona grafica, anzi, dopotutto la Krisalis avrebbe anche potuto inserire l'opzione di gioco regalandoci un poco più di azione. Peccato...

Massimiliano Pescatori

Amiga

La concorrenza di un validissimo Star Player come The Manager rendeva il compito della Krisalis proibitivo, questo va senz'altro detto. Effettivamente il clima di gioco del programma della Software 2000 non è paragonabile a Graham Taylor, forse per la grafica o, più probabilmente, per il modulo di gioco più semplice, anche se per certi aspetti più curato.

Quest'ultimo nato dalla Krisalis, nonostante qualche buona idea (come l'inserimento della squadra di allievi) non può quindi competere ad armi pari con il suo più diretto antagonista, anche se credo possa raccogliere ugualmente alcuni consensi fra i più accaniti aspiranti tecnici d'Italia.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Professionalmente...

Giocando!

286 - 386sx

1 Floppy Disk da 3.5" 1.44 Mb e Hard Disk da 40 Mb a 130 Mb
Scheda ADLIB compatibile con porta per il Joystick
Collegabile ad un monitor (MDA-CGA-EGA-HERCULES-VGA) e ...

Direttamente collegabile al tuo TV color (SCART)

Presso:

Ma.S.E. Via San Romano N. 75 44100 FERRARA
Tel. 0532-767800 (r.a.) Fax. 0532-767375

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISTRIBUTORE UFFICIALE DEI PRODOTTI VORTEX

NEWEL srl
Computers ed accessori
20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono Negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 3300036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

GOLDEN GATE L. 990.000

EMULATORE 386SX AT PER A2000/A3000

VORTEX presenta un nuovo emulatore 80386SX AT per AMIGA 2000 e AMIGA 3000.

La concezione della scheda permette di lavorare contemporaneamente con il sistema DOS e AMIGA. L'emulatore lavora completamente in Multitasking. Sotto il sistema DOS la Golden Gate controlla gli slot dedicati al processore 386SX. WINDOWS 3 lavora in Protected Mode e 386 Mode. Inoltre sono utilizzabili schede grafiche VGA, controller LAN, Hard Disk ed espansioni di memoria. La scheda, costruita con tecnologia SMT, monta il processore 386SX con clock a 25 Mhz, 512 Ram in emulazione e possibilità di espansione da 1 a 16 Mb con Simm standard da 1 Mb o 4 Mb. La memoria massima disponibile è di 16,5 Mb . È integrato uno spazio per il coprocessore matematico 80387SX e un controller opzionale 82077A per floppy da $3^1/_2$ - $5^1/_4$ fino a 2.88 Mb. Si possono collegare drive interni come drive esterni. La Golden Gate supporta i contoller Hard Disk della Commodore. Come emulazione video sono disponibili: CGA con 16 colori, Hercules, Olivetti e Toshiba T3100come anche EGA (640 x350) e VGA (640 x 480) monocromatici. Tramite un commutatore (Monitor Master) è possibile collegare un monitor Multiscan, così come una scheda ISA EGA/VGA e l'uscita video di AMIGA.
Golden Gate supporta anche mouse, orologio, COM1/COM2 su seriale, LPT1 come parallela, la CMOS RAM e sonoro. L'emulatore si inserisce in uno slot PC dell' Amiga.

Dati Tecnici:

CPU	80386 SX a 25 Mhz di clock
NPU	80387 SX opzionale
RAM	512K Ram onboard. Espandibile fino a 16 Mb con Simm da 1Mb o 4Mb
CONTROLLER DRIVE	82077A opzionale per $3^1/_2$ - $5^1/_4$ nei formati 360 Kb - 720 Kb - 1.2 Mb - 1.44 Mb - 2.88 Mb.Senza controller viene emulato il formato 360/720 con i drive Amiga. Possibilità collegamento drive esterni
HARD DISK	Compatibilità con schede controller Commodore. Possibilità di partizionare un Hard Disk in modo Amiga per Dos. Interfaccia standard IDE per collegamento di Hard Disk IDE.
VIDEO	Come emulazioni video dispone: CGA con 16 colori Hercules, Olivetti e Toshiba così come EGA (640 x 350) e VGA (640 x 680) monocromatico. Supporta schede Flicker-Fixer. Tramite un commutatore (Monitor Master) è possi bile collegare un monitor Multiscan, così come una scheda ISA EGA/VGA e l'uscita video di Amiga.
MOUSE	Il mouse Amiga viene emulato come Microsoft Mouse sotto COM1 o COM2.
I/O	LPT1 come parallela, COM1- COM2 come seriale
OROLOGIO	PC/AT RTC onboard.

"CLONE MACHINE" A SOLE £ 79.000

Trasforma il tuo Amiga in un PC 286

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dei dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quind è di semplicissima installazione. Novità: non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. Riproduce esclusivamente programmi originali, per copie di sicurezza ed uso strettamente personale!!!. È in grado di copiare anche i più impossibili come "Dragon's Lair". Gratuita qualsiasi prova!! Non potete non avere questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in Italiano.

NUOVA VERSIONE

ATONCE L. 299.000
ATONCE PLUS L. 449.000

NUOVI EMULATORI PER AMIGA 500 - 500 PLUS - 2000

ORA CON NUOVO SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO!

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DYNAMIX per PC L. 99.900

GAMES machine

STAR PLAYER

A·C·E·S OF THE PACIFIC

Oceano Pacifico, coste statunitensi, 7 dicembre 1941, ore 0743.

All'orizzonte si delineano tenebrose le figure di due squadriglie di aerei giapponesi. Pochi minuti dopo il porto di Pearl Harbour è in fiamme, colpito ripetutamente, insieme alle navi attraccate, da uno stormo di Aichi-99 "VAL". Il giorno seguente gli Stati Uniti entrano in guerra, e il conflitto aereo tra Giappone e USA ha inizio.

La trama di Aces of the Pacific inizia proprio dopo l' attacco giapponese al famoso porto americano, e finisce con lo scoppio della seconda bomba atomica sganciata su Nagasaki. Stiamo ovviamente parlando della seconda guerra mondiale e in particolare dei terribili duelli aerei tra gli americani e gli abitanti del paese del sol levante.

Beh, questo è grossomodo quello che dovete storicamente sapere per ambientarvi nell'ultimo simulatore aereo della Dynamix, e ora invece ecco quello che troverete quando acquisterete (perché do per scontato che, dopo aver letto la recensione, lo farete...) questo *gioiello*.

Cominciamo dalla scatola: d'accordo che la Sierra/Dynamix ci avevano abituato a confezioni stupende, ma qui si esagera davvero: manuale di 240 pagine di cui 190 dedicate alla storia, ai velivoli e ai mezzi, alle tattiche aeree e ai protagonisti dello scontro epico fra USA e Giappone, e 50 dedicate alle istruzioni del gioco; un poster versione gigante che illustra una bella incursione aerea (lo stesso della copertina); una scheda tecnica di troubleshooting e di consigli sui settaggi del vostro hardware. Poi naturalmente c' è il programma: grafica VGA 256 colori, animazioni supercfluide e tonnellate, e dico tonnellate, di opzioni.

Mettiamo infatti che vogliate volare una missione singola e finite disgraziatamente nel pannello delle opzioni: vi troverete davanti condizioni atmosferiche variabili, intelligenza preselezionabile degli avversari, specifiche tecniche come il surriscaldamento del motore o l'inceppamento delle mitragliatrici,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

e una miriade di altre possibili scelte che vi terranno occupati per un bel po'.
Durante la missione avete tutte le viste che potete immaginarvi, interne e esterne, anteriori e posteriori, dall'alto e dal basso o da terra, e infine la possibilità di seguire le bombe che sganciate sopra i vostri obbiettivi.
E come non parlare poi del realismo: potete scordarvi di abbattere il vostro nemico se non gli siete in coda o affondare una nave senza la debita procedura d' approccio; dimenticatevi i radar digitali o diavolerie elettroniche varie, ci siete voi, la vostra cara vecchia mappa e il nemico... e basta; se però vi sentite soli potete comunicare via radio (almeno quella c'è) con il vostro compagno d'ala per dargli istruzioni o riceverne informazioni utili.
Sempre in tema di realismo esasperato è evidente che non basta una semplice scarica di nitro per far secco l'avversario, dovrete invece impegnarvi un po' di più: purtroppo non avete montati dei missili fire-and-forget!
E proprio quando pensavate che tutto fosse finito, ecco la possibilità di rivedervi tutta la missione dalle varie visuali, mixarla a piacere e crearvi un bel filmino sulle vostre gesta eroiche.
Manca qualcosa? Ah, già, se per caso decideste di impegnarvi in una campagna ad ampio respiro, ecco tutto l'occorrente: la possibilità di giocare il vostro ruolo nell'aviazione americana o in quella giapponese (e vi assicuro che far incavolare gli americani è davvero spassoso); scegliere la data di inizio e lo squadrone con cui decollare; l'avanzamento di grado e il conferimento di medaglie per le vittorie riportate e naturalmente alcuni eventi casuali come il trasferimento ad un'altro stormo o ad un' altra locazione oltre ad altri particolari ancora che proprio non riesco a ricordare!
Avete bisogno di qualcos'altro per decidere se questo è il vostro gioco? OK, uso intensivo della Sound Blaster, scelta dei comandi tra Tastiera, Joystick, Mouse e Thrustmaster (?!?), possibilità di scelta tra numerosi schemi di attacco.... beh, insomma, se tutto questo non vi soddisfa ancora, andate a EuroDisney a provare la realtà virtuale, chissà che non abbiate da ridire anche su quella.

Andrea Orcheschi

PC

Devo proprio ammettere che Aces of the Pacific è quanto di meglio si possa trovare sul mercato in fatto di simulatori: grafica stratosferica sui livelli di Secret Weapons of the Luftwaffe, ma decisamente più veloce, opzioni a non finire, con interessanti novità, sullo stile di Red Baron (di cui AOTP è l' ideale seguito), e naturalmente una grande accuratezza storica, che del resto aveva già contraddistinto il citato predecessore.
Ma c'è ancora qualcosa di cui dati tecnici come grafica, sonoro o fluidità non possono rendere l'idea, e questa cosa è la giocabilità. Beh, a dire il vero a volte diventa frustrante vedere i vostri compagni di squadriglia distruggere l' obbiettivo prefissato prima ancora che voi mettiate dito sul punto di fuoco; oppure rincorrere per minuti e minuti lo stesso caccia nemico senza riuscire ad abbatterlo, ma se riuscirete a calarvi nel vostro ruolo e a dimenticarvi certe comodità dei simulatori moderni ("dov'è il radar?", "quale è il pulsante dei missili?") allora vi assicuro che giocherete all'infinito, e visto il numero di missioni e di campagne disponibili il termine "infinito" non è propriamente un eufemismo. Bene, direte voi, e adesso dove sta l'inghippo? In effetti una tale sovrabbondanza di prelibatezze fa nascere qualche sospetto sulla veridicità delle mie affermazioni, ma tutto si chiarisce se vi illustro la configurazione richiesta: 386 obbligatorio, 2 mega di memoria espansa e 610kb di memoria base libera (in pratica dovete avere un gestore di memoria tipo il Qemm della QuarterDeck), VGA (dai, questa è normale), 8Mb di Hard Disk disponibili.
Se avete tutto ciò e siete amanti delle simulazione, Aces of the Pacific è quello che fa per voi, se avete tutto ciò e non siete amanti delle simulazioni dovete comunque darci un'occhiata perché merita davvero, e se non avete tutto ciò... vedete di procurarvi in fretta un 386! Naturalmente insieme ad una copia di Aces of the Pacific.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

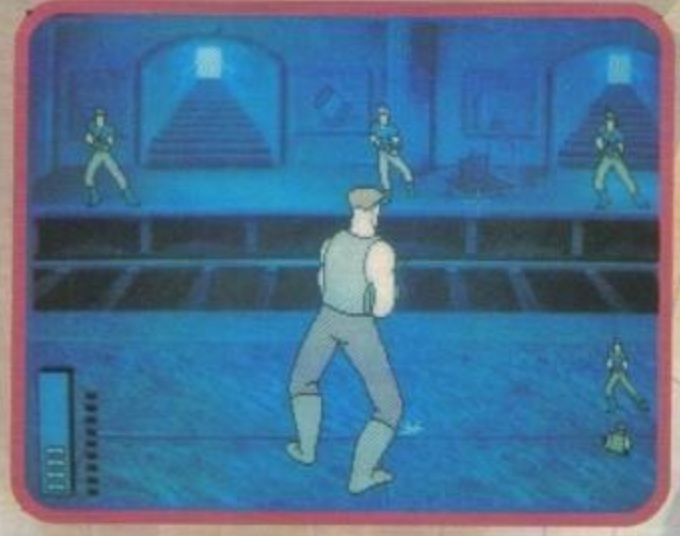
READYSOFT per PC L.79.900

Se vi dicessi che il cattivo è un certo Barone Von Max e che nella storia che vi andrò a raccontare una delle prime vittime si chiama William voi cosa deducete?

Guy Spy

Che il buon caro vecchio Alex è a corto di fantasia e che desidera propinarvi la solita pappardella telenovelariana sulle vicende redazionali. Bravi! Ora prendete un quaderno e iniziate a scrivere duecento volte: "Non lo penserò più, caro Alex". Infatti l'idea non è mia, ma proviene direttamente dall'Ontario, ove risiede la Readysoft, in quanto i nomi dei personaggi sono tratti dal manuale del gioco, e ogni riferimento a personaggi o fatti reali è da ritenersi puramente casuale...

Ci troviamo assieme a una spia americana, tale William, che, grazie a un lavoro durato più di un anno e all'apparenza decisamente ariana (alto, capelli biondi, baffettini da sparviero che anche alla veneranda età di venticinque anni sembrano tracce di sporco sul labbro superiore), è riuscito ad arrivare ai massimi livelli di un'ultrasegreta organizzazione



neonazista capeggiata da un certo Barone Von Max. Il piano del "nobile" germanico lo vede, dopo la realizzazione di una superarma chiamata la Torre di Armageddon, impegnato a cercare una fonte di energia per farla funzionare. L'energia convenzionale non basta infatti, ma ora pare che Von Max abbia trovato una serie di pietre dall'insolito potere che gli potrebbero permettere di attivare la potente torre, dandogli così modo di realizzare i propri sogni di un ritorno della dominazione del Reich sulla Terra. Mentre William sta informando i propri capi di tutto ciò viene scoperto, preso a mitragliate e poi finito a calci nelle costole (l'ultimo tocco di "classe" è da imputarsi all'indole particolarmente malvagia del caro Barone).

Il presidente degli Stati Uniti Truman è effettivamente al corrente dell'esistenza di questa organizzazione e, sebbene non ne conosca a fondo i propositi, comprende la minaccia che rappresenta (specialmente dopo la "terminazione" del caro William) e convoca una riunione straordinaria dei maggiori rappresentanti delle forze armate del suo Paese. In tal sede viene deciso di impiegare nella missione atta a fermare (meglio se per sempre) il fantomatico Von Max il miglior agente segreto americano, che nell'immediato dopoguerra aveva smantellato praticamente da solo i servizi segreti del Terzo Reich: Guy Spy. Dopo esservi ripresi dalle risate a causa del nome dell'eroe di turno (anche agli altri prodotti della RS non scherzavano, però) iniziate pure a piangere, perché toccherà a voi impersonarlo (e quindi portare il nome di "Tizio Spia") per l'intero gioco e, tanto per cominciare, inizierete subito per andare a Berlino, ove prenderete lo stesso treno del caro Caporedatt... oops, Barone, però solo dopo aver eliminato a colpi di mitraglia gli scagnozzi che cercheranno di fermarvi alla stazione. Preso il treno (solo se ci riuscirete, leggetevi il commento e capirete) vi ritroverete in una imprecisata località svizzera ove vi lancerete in un inseguimento a bordo di una... funivia! Nella cabina precedente alla vostra, però, altro carico di marrani

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

con pistole (e qui ci siamo, ne avete una anche voi) e dinamite, che sarà vostra cura evitare di ricevere come passeggero nella vostra cabina. Finita la corsa in funivia lungo i ripidi pendii dovrete attraversare una baita: la baita di Olga. Avete dei sorrisini scemi stampati su tutta la faccia? Non preoccupatevi! Ci penserà la buona e cara Olga a toglierveli. Sì, ma a ceffoni. E siccome il vecchio e rude agente segreto non picchia le donne dovrete girarle attorno (non sarebbe forse più facile passarle sopra?) evitando con cura i suoi manrovesci. Sfuggiti alle grazie montanare di Olga vi infilerete un paio di sci e scenderete dal fianco della montagna (dopo aver fatto tanta fatica per salirci...) cercando di evitare le granate lanciatevi dagli occupanti dello skilift (la prossima volta vi converrà rispettare la fila), senza dimenticare chiaramente gli alberi, le zone ghiacciate, i cartelli e, of course, i pali della seggiovia.

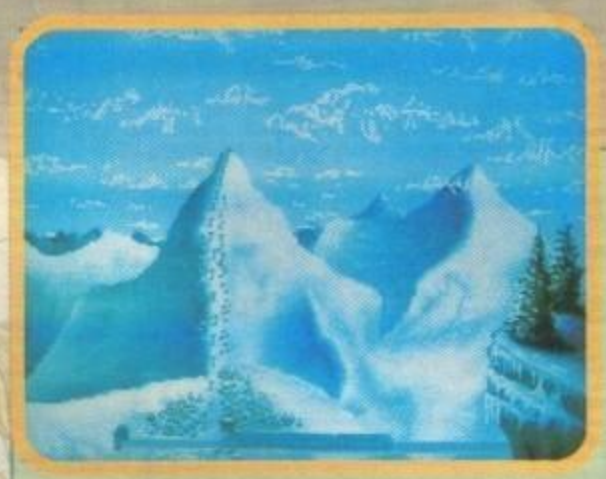
La prossima serie di scene vi vede in un altro continente e più precisamente l'Africa. All'inizio dovrete seguire il malvagio Barone all'interno di una piramide, in cui dovrebbe trovarsi una delle pietre di cui abbisogna l'ar-

della piramide) che scarica la propria tensione nervosa cercando di fulminarvi. Sconfitti tutti vi ritroverete all'uscita del labirinto con un bel numero di guardie che vi sbarra l'uscita, ma la prospettiva di una bevuta in uno sperduto bar del Kenya ha un certo fascino (specialmente se sono le quattro del mattino, fa un caldo infernale e vi ritrovate a scrivere una recensione con Max, Giancarlo e Ricki che leggono la posta vicino a voi. A voce alta) e non saranno certo un paio di scagnozzi a farvi rinunciare a una bella birra gelata accanto al vostro contatto. Beh, a dire il vero ci si farebbe anche qualcosa d'altro accanto al contatto (arrivateci e capirete), ma arrivano i soliti rompiscatole da bar a rapire la vostra (ah, non ve l'avevo detto?) spia preferita e così un altro continente vi aspetta.

Finalmente avete raggiunto (alquanto approssimativamente) il luogo ove si trova la Torre del Giudizio, ma già una serie di alleati indigeni del caro Von Max vi impegnano in un combattimento su un tronco sospeso su una cascata...

Va bene Max, la pianto qui, finisco, sono le quattro e vuoi andare a dormire... Ma sai, Max, mi sono immedesimato nel personaggio: nel manuale dice che Guy Spy odia dormire perché mentre si dorme non si conclude nulla, non si salva nessuna civiltà, non si chiude nessuna rivista...

Alex



ma segreta per funzionare. Dovrete evitare punte, ragni, fuoco, muri mobili e serpenti, solo per trovarvi faccia a faccia prima con una mummia alquanto alterata dal fatto di essere stata svegliata dal proprio millenario sonno (un po' come succede a Giancarlo se lo si chiama prima di mezzogiorno) e poi con un dio del male (tale Ramah-Kul, imprigionato anche lui alcuni millenni prima all'interno

PC

Prima del commento una serie di specifiche tecniche: modi video supportati sono CGA, EGA o VGA. Le schede sonore invece sono le seguenti: l'Adlib, la Sound Blaster e la Pro Audio Spectrum. L'unica altra alternativa è nessun suono, perché non viene supportato l'internal speaker del PC. E ora passiamo al commento. Beh, la prima impressione che si ha vedendo Guy Spy è un puro e genuino stupore: le animazioni dell'introduzione sono un'opera d'arte, la loro fluidità è incredibile e quando si arriva al gioco lo "sprite" del personaggio è immenso. Poi bisogna giocare (e qui ci starebbe bene l'inizio della Quinta di Beethoven). La pecca principale del gioco è rappresentata dalla difficoltà di controllo del carattere: i mirini si muovono lenti e imprecisi, a volte non è possibile prendere la mira con precisione, a volte il personaggio è decisamente troppo lento a reagire ai vostri comandi. Il gioco diventa giocabile quindi solo dopo molte prove (troppe) e non raggiunge mai un buon livello di giocabilità. Un grosso merito va alla Readysoft per quanto riguarda la realizzazione tecnica e l'innovazione nello sviluppo di questi tipo di gioco; speriamo solo che non demordano e nel loro prossimo prodotto tengano conto delle dimenticanze commesse in questo. Sbagliando s'impara...

SEGUIRA' A RUOTA LA VERSIONE AMIGA...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 76%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db Line srl

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

tel. 0332.767270

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

TITOLI DOS-AMIGA

MYTH	ULTIMA VI	INTELLIGENT SPORTS
BONANZA BROTHERS	FUTURE BASKETBALL	CHALLENGE
DRAGONS OF FLAME	SLIDERS	PACIFIC ISLAND
CRACK DOWN	TV SPORT BOXING	GAUNTLED III
SHADOWLANDS	MONKEY ISLAND II	HEART OF CHINA
SHANGAI 2	ANOTHER WORLD	JETSONS
EUROPEAN CHAMPION	SMASH TV	KNIGHTS ON THE SKY
MIGHT & MAGIC 3	ELVIRA	L.S. LARRY V
SPACE CRUSADE	THE SIMPSONS	LEMMINGS
STURMTRUPPEN	TURTLES 2 COIN-UP	MERCENARY III
ADDAMS FAMILY	CRUISE OF A CORP	MICROPROSE GOLF
ROBIN HOOD	PIT FIGHTER	MIDWINTER II
HOOK	BIG RUN	REVOLUTION 101
SPACE CRUSADE	IL PADRINO	SPACE 1889
SIM ANT	ROLLING RONNIE	THE NINJA COLLECTION
EPIC	THE BLUES BROTHER	THUNDERHAWK
THE ROCKETEER	EPIC - DUNE	TUNDERSTRIKE
THE CHESSMASTER	FUTURE BASKETBALL	WING COMMANDER
STAR TREK	MYTH SISTEM 3	WORLD CUP RUGBY
GOBLIIINS	ROBOCOP 3	WRESTLING WWF
GAZZA 2	VIDEO KID	X-OUT
GOLDEN EAGLE	WOLFCHILD	BIRDS OF PREY
TENNIS CUP 2	I PRONIPOTI	CISCO HEAT
5 INTELLIGENT GAMES	G-LOC	CIVILISATION
SHADOW LANDS	MEGA TWINGS	EYE OF BEHOLDER
SPACE GUN	LOTUS 2 TURBO	GODS
HARLEQUIN	MEGA-LO-MANIA	ULTIMATE FOOTBALL
CELTIC LEGEND	LEANDER	NO GREAT GLORY
POPULOUS II	HEIMDALS	MIKE DITKA
J.MADDEN FOOTBALL	KING QUEST V	STAR TREK 25.ANNIVER

Db_VOX: 0332.767303

Db_VOX Computer Service 24h/24h

Db_VOX: Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER. Utilizzare **Db_VOX** e' facile basta che disponi di un telefono a TONI. Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, e' sufficiente premere il tasto '#' a destra dello '0' per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica). Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che **Db_VOX** ti risponda. A questo punto fatti guidare da **Db_VOX**.

Db_VOX ti dira' per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novita' in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di **Db_VOX** andrai direttamente ai giochi della tua console preferita. **Attenzione**. Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa possa generare toni diversi. Se chiami Db_VOX con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade.

A presto quindi...il magico mondo di Db_VOX ti attende.

ciao Db_VOX

ASSISTENZA TECNICA

Garanzia 1 anno sui prodotti venduti

Pagamento: contrassegno - bonifico bancario - cc postale - carta di credito VISA

PC 386sx25Mhz

2Mb Ram - VGA 1024x768 - Monitor VGA Colori- Floppy-Disk 3,5 1,44 Mb Disco fisso 52Mb - Tastiera IT avanzata Ms-Dos - SOUNDBLASTER - Mouse Joystick – 4 Giochi - Manuali - Garanzia 2 anni Lit. 1950.000 + IVA

FLOPPY DISK

3,5"	2Mb	1.365
3,5"	1Mb	725
5,25"	360K	515
5,25"	1Mb	885

CONSOLES:

NEO GEO: Lit 630.000
CD-MEGADRIVE - SUPERFAMICOM
SUPER NES USA - MEGADRIVE
GAME BOY - GAME GEAR
PC-ENGINE

Stampanti Citizen a COLORI

Garanzia 2 anni

Swift 24E: 24 aghi 80 colonne
Lit.700.000 + iva 19%

Swift 24X: 24 aghi 132 colonne
Lit.880.000 + iva 19%

OFFERTE GIOCHI

SUPER FAMICOM- LIT 99.000 Cad
Super Fire Pro Wrestling - Gradius III - Magyand Land - Monkey Jiro - Pro Soccer - Super Chinese Wold - Super R-Type - Thunder Spirits.
SUPER NES LIT 105.000 Cad.
Bill Lambert Combact BasketBall Cheesmaster - D-Force - Home Alone - RPM Racing - Super Bases Loaded- Super Off Road
MEGADRIVE LIT.52.000
Beast Warrior - Ishido - Shikin Jo - Super Tunder Blade - Sword of Sodan
LIT.72.000
Alien Storm - Growl (Runark) - Out Run Pacman2 -Spiderman -Super Real Basketball- Y's III - Task Force Harrier

BUONO SCONTO TGM44

Lit. 7.000

valido per acquisto di N.3 giochi per computer. (o di N.1 gioco per console).Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
COGNOME e NOME: _____
INDIRIZZO e N.CIVICO: _____
CAP e CITTA': _____
(prefisso) TELEFONO: ____/_____ ETA': ___
Hai gia' acquistato da Db_Line ? SI NO
Computer e/o Console utilizzato/a : _____
riviste di giochi abitualmente lette: _____
Il buono per essere valido dovra' essere compilato in ogni sua parte. Validita' 1/10/92

disponibili riviste giapponesi per CONSOLE

Richedete i listini GIOCHI - DOS - AMIGA e ACCESSORI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 70.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000
Espansione 1Mb per plus	L. 110.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 16 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 290.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

TASTIERA PER CD-TV
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle imagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 590.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 640.000

AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 690.000

CD TV CON ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.099.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.900.000

NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

TELEFONARE

SUPEROFFERTA PC 286/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.490.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.990.000

MODULI SIMM DA 1MB PER PC SUPEROFFERTA

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 580.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 949.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz. L. 700 cad.
50 Pz. L. 600 cad.
100 Pz. L. 500 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE
GAMEBOY
GAME GEAR
SUPERFAMICOM
PC ENGINE
LINX
MEGA CD
GIOCHI
ACCESSORI
ALIMENTATORI
CAVI

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

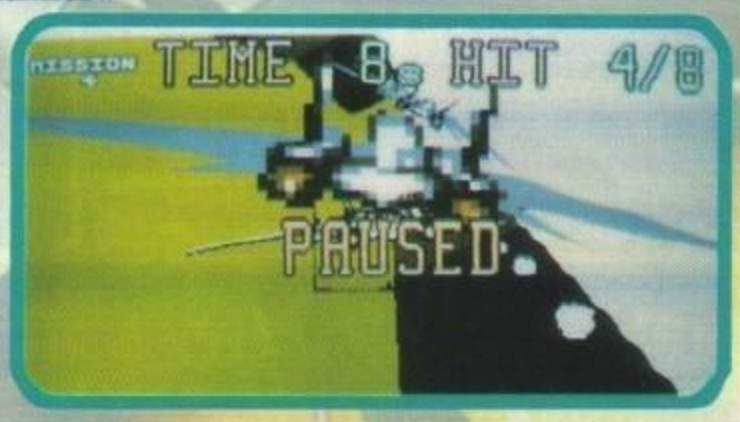
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD per Atari St, Amiga L. 39.900

G-LOC R360™

Volete sapere un buon motivo per comperare G-Loc?Ma lo sapevate che avrete in omaggio un paio di "occhiali da sole superfighi" (parole citate testualmente dalla confezione, non sto scherzando)? Non vorrete mica farvi scappare un occasione del genere, vero? Indossiamo quindi l'equipaggiamento necessario e partiamo con la recensione...



Erano anni che il mio F14 Tomcat modello R-360 con tanto di frigorifero riposava nella sua aerorimessa vicino ad Abbiategrasso quando, tramite un agente dell'FBI, fui avvertito che alcuni dissidenti avevano rubato tutta la collezione privata di TGM appartenente al presidente degli Stati Uniti D'America (si tratta nientepopodimeno che di copie firmate in calce dai rispettivi caporedattori... Ooooh (esclamazione tipo Sensible Soccer quando stendete un'avversario dal di dietro... NdMax)).
Venuto prontamente a conoscenza del furto, fui incaricato di recuperare la preziosissima collezione (ebbene sì, i nostri arretrati valgono ormai più di un collezione di Swatch!) e pensai subito che il mio vecchio F14 potesse essermi nuovamente d'aiuto.
Dopo due ore di viaggio arrivai all'hangar di Abbiategrasso e cominciai a prepararmi per la pericolosa missione: caricati tutti gli armamenti, il carburante e indossati i miei inseparabili occhiali da sole alla Tom Cruise (ovviamente non quelli della confezione, altrimenti, se proprio ti andava bene, ti sbattevano a lucidare gli skilift del Planibel, ndMax), feci una catastrofica partenza che mi fece perdere del tempo prezioso (e al tempo stesso comprendere come mai all'Accademia Aereonautica eri stato escluso perfino dalla selezione per "riproduttori sonori di segnali radar in caso di estemporanea

mancanza di corrente (Beep, beep...). NdMax)... avevo acceso i motori a massimo regime senza togliere il freno ai carrelli!
Superati questi piccoli inconvenienti mi recai, con i post-bruciatori rigorosamente alla massima potenza, verso Washinghton D.C., dove mi avrebbero fornito maggiori informazioni in merito alla missione.
Una volta arrivato a destinazione fui avvertito che la collezione era stata divisa in 36 parti (effettivamente siamo già arrivati al numero 44, ma ci vuole un po' prima che "il pezzo acquisti valore, ndMax) per altrettante missioni che avrei dovuto affrontare.
Non so dirvi esattamente il perché, ma in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quel preciso istante m'è tornato prepotentemente alla memoria G-Loc, un dei più celebri coin-op targati SEGA, che fece grosso scalpore un paio d'anni fa per l'utilizzo dell'R360 (una sorta di lavatrice dove il giocatore entra e prova la sensazione che provano un paio di pantaloni centrifugati oppure, se preferite, un budino in una lavastoviglie).
Il gioco alla fin fine non é altro che uno shoot'em up in soggettiva: vedrete sul monitor la strumentazione dell'apparecchio con i dati relativi ai missili rimasti, i danni subiti, la velocità, l'indicatore di Lock-on etc.
Quest'ultimo indicatore risulterà molto utile per lanciare i missili a ricerca automatica al momento giusto; quando il mirino aggancia il bersaglio, la spia si accenderà e voi dovrete sparare il più velocemente possibile. Ognuna delle trentasei missioni é ambientata in un luogo diverso e avrete un tempo determinato per distruggere un tot numero di aerei; se il tempo finisce hasta la vista, game over (che oltretutto deve essere lungamente caricato, provocando non poco fastidio) e dovrete ricominciare tutto da capo.
Come già detto la visuale è generalmente dall'interno dell'abitacolo, ma di tanto in tanto l'inquadratura si sposterà all'esterno per alcune brevi sequenze d'inseguimento a breve distanza.
Tornado un attimino indietro posso dirvi che le opzioni presenti riguardano il sistema di controllo, che potrà essere il joystick o il mouse (vivamente consigliato), il loro livello di sensibilità e altre cosucce tipiche quali effetti sonori e roba simile. Fatto questo si entra nel vivo del gioco con una mediocre rappresentazione del paesaggio (o meglio, della pista,

visto che non c'è nient'altro a parte quest'ultima) che vi introdurrà alla fase di decollo, alla quale fa seguito una zoommata all'interno dell'aereo che sta a indicare che il gioco è effettivamente cominciato ed è meglio che vi muoviate a distruggere tutti gli ammassi di ferraglia che vi vengono incontro. Come già accennato all'interno della confezione ho trovato un bellissimo paio d'occhiali di colore rosa shocking e nero con delle fantastiche lenti in simil plastica, roba mai vista nemmeno addosso a Shin (sigh! Solo perché possiedo una maglietta verde fluorescente con una pittura troppo acida sul retro, NdSH) quindi regolatevi un po' voi!!!

Stefano "Top Gun" Petrullo

Amiga

Dopo un anno di attesa la US GOLD porta sui nostri monitor il famoso seguito di Afterburner, reso ancora più popolare dallo spettacoloso cabinato rotante all'interno del quale affrontare una partita (alla volta! Anche perché una basta e avanza... A meno che non possediate un stomaco d'acciaio o che non abbiate fatto colazione con un paio di confezioni di Travelgum! NdMax).
Cominciamo col dire che l'intro é realizzata decentemente e lo schermo delle opzioni permette di impostare molti parametri quali il livello di sensibilità del sistema di controllo e la difficoltà (Easy, Medium e Hard); e quindi occupiamoci del gioco.
La primissima impressione è quella che G-Loc sia (almeno) veloce, peccato che, a voler essere un tantino più pignoli, le uniche cose presenti sul video siano gli sporadici aerei nemici, i proiettili e basta. Niente di niente per almeno altri tre livelli, quando finalmente potremo volare all'interno di un assai poco verosimile canyon in grafica simil vettoriale, e dove un inaccettabile rallentamento della velocità risulterà fin troppo evidente.

La giocabilità di per sè non è comunque delle peggiori (solo se usate il mouse, perché altrimenti son dolori), il sonoro non è niente d'eccezionale, e non posso lodare neanche gli occhiali che troverete in omaggio (che più che da pilota sembrano da figlio dei fiori).
Secondo il nostro parere G-Loc è un gioco che, privato dell'R360, non ha più molto da dire; convertito in maniera oltretutto mediocre non può che essere indicato ai superappassionati del coin-op (che ne rimarranno comunque delusi), oppure a tutti coloro che, soffrendo di vertigini, non hanno mai avuto il coraggio di provarlo, anche se difficilmente potranno trovarvici un valido motivo di rimpianto...

TECNICA:	😐
GIOCABILITA':	😐
INNOVAZIONE:	🙂

GLOBALE
70%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM METTE IL MONDO NELLE TUE MANI

GLOBAL EFFECT

Costruisci le centrali elettriche per fornire le risorse e ingrandire le tue città.

Costruisci le basi militari per attaccare e difenderti.

Crea le foreste ed i parchi per combattere l'inquinamento mondiale.

Controlla il tasso di inquinamento, d'anidride carbonica e lo strato di ozono.

Ricerca le risorse naturali e controlla la stabilità sismica.

Un mondo lontano - una nuova civiltà. L'equilibrio delicato del pianeta si trova nelle tue mani. Dovrai affrontare le molteplici sfide di un vero leader mondiale - le decisioni che prenderai potranno salvare il pianeta dal surriscaldamento e dall'inquinamento.. Le tue forze potranno sconfiggere il nemico che sta cercando di distruggere le tue città, avvelenando il tuo pianeta.
Il mondo e il potere sono nelle tue mani!

Tieni costantemente sotto controllo lo stato del tuo pianeta.

**Amiga screen shots*

©Millennium 1992

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

MILLENNIUM

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

Disponibile per **AMIGA** 1 Mb - **PC** VGA 256 colori - Scheda Ad-Lib, Roland, Soundblaster.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORICIEL per PC

BUMPY'S ARCADE FANTASY

Bumpy è una palla, Bumpy è innamorato di un'altra palla, voi impersonerete Bumpy: fine del comunicato subliminale e via con la recensione!!!

Bumpy è una palla molto speciale e molto felice, innamorato di una sua simile di nome Bumpette che, casualmente e come da tradizione videoludica, è stata rapita e imprigionata in un mondo bizzarro e pieno di piattaforme.
Provate a indovinare a chi tocca il compito di salvarla? A Bumpy, a chi si nasconde in realtà dietro alle sembianze di Bumpy? Voi, naturalmente!
Il vostro compito sarà quello di seguire un tortuoso percorso caratterizzato da una serie di tappe parziali che andranno affrontate in un qualsiasi ordine, purché vengano superate tutte.
Ogni tappa prevede un piccolo sottogioco che consiste nel raccimolare tutto il cibo e i bonus sparsi in una schermata piena di piattaforme da utilizzarsi nei in più modi diversi per portare a compimento il proprio scopo.
I tipi di piattaforme presenti nei sottogiochi sono i più svariati: quelle semplici che vi permetteranno di rimbalzare, quelle che vi consentiranno di scendere alla piattaforma sottostante, quelle che dovranno essere colpite per essere distrutte (permettendo l'accesso a bonus altrimenti impossibili da raggiungere), quelle che dopo essere state colpite vi faranno cadere nel vuoto, ecc.
Una volta completate tutte le tappe e il relativo percorso otterrete una password che vi permetterà di partire dal punto in cui siete arrivati senza ricominciare tutto dall'inizio.
Il gioco prevede più di 100 livelli differenti dislocati in un totale di nove mondi con trenta differenti tipi di piattaforme, effetti sonori digitalizzati (anche se, a dire il vero, non oso proprio immaginare i programmatori che cercano di digitalizzare il rumore di una palla che rimbalza su un non ben identificato pezzo di gomma!).
I modi grafici supportati sono Ega e Vga mentre il sonoro risulta compatibile con le più diffuse schede (Adlib e Roland); per giocare in modo decente vi basteranno 640K e circa dodici Mhz. Il sistema di controllo è molto semplice da imparare e, se impazzite per i puzzle game, state tranquilli che lo apprezzerete, anche se in certi casi preparatevi ad un vero e proprio giramento di... Bumpy!!!.Stefano Petrullo

PC

Da un punto di vista tecnico Bumpy non è sicuramente un fenomeno, ma dopo essermi adeguatamente impratichito con l'inusuale sistema di controllo, indubbiamente innovativo, ho cominciato a divertirmi, e anche parecchio. La giocabilità si mantiene su livelli più che discreti e mi è piaciuta molto l'opzione che permette di selezionare il livello di difficolta.

GLOBALE
83%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

La longevità è anch'essa molto alta, vista la miriade di livelli che ci sono.
L'aspetto generale è piuttosto da "console" e, tenendo conto che di giochi per PC di questo tipo se ne vedono piuttosto pochi, posso tranquillamente consigliare Bumpy's Arcade Adventure a tutti quelli che sono stufi di simulatori di volo e adventure e vogliono divertirsi con qualcosa di meno impegnativo. Rilassante e intrigante.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

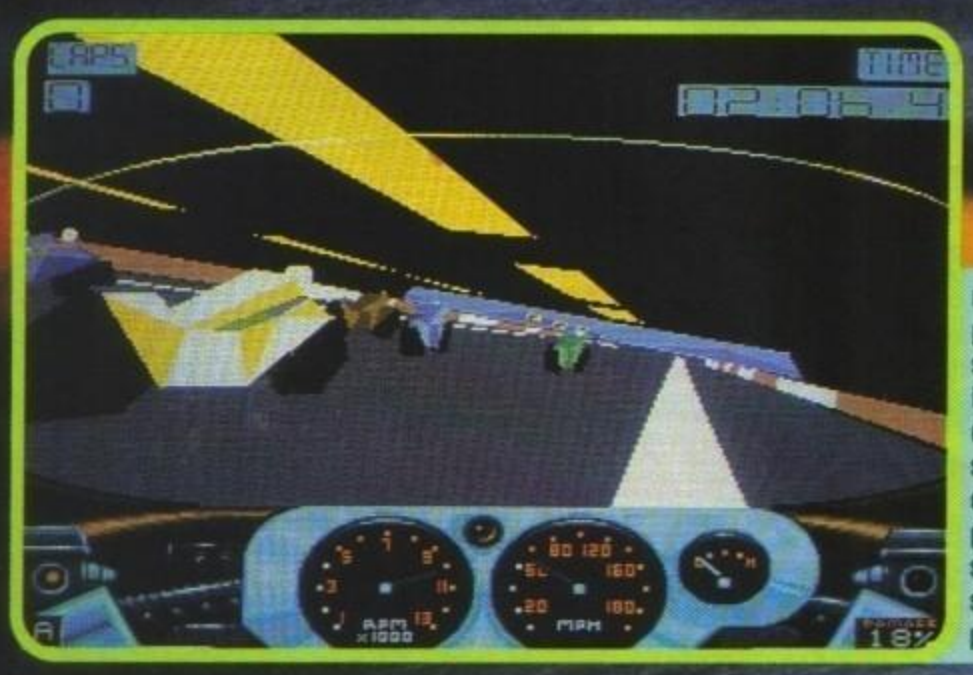
http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS per Atari ST, Amiga

Red Zone

Oramai ci siamo abituati, anche questo mese la cara Psygnosis è riuscita a complicarci ulteriormente queste ultime notti insonni di chiusura numero, con un pacchetto particolarmente importante (visto che conteneva anche la preview di Athletics e Beast III), finalmente apparso proprio all'ultimissimo momento... Meglio tardi che mai!

Come sempre succede in questi casi i tempi di recensione sono piuttosto ridotti, mi perdonerete quindi (almeno lo spero) per la stringatezza con la quale mi accingo a presentarvi semplicemente le caratteristiche salienti.
Intento di Red Zone è quello di riprodurre fedelmente un Campionato del Mondo simulato, e i quest'ottica sono stati accuratamente ricreati tutti i più famosi circuiti del circus. E' logicamente prevista la possibilità di testare ciascuno di essi quante volte volete, in



modo da conoscere meglio il vostro mezzo e le sue risposte sul tracciato; il tutto prima di affrontare la competizione vera e propria alle prese con i centauri più scatenati che ci siano in circolazione. E' possibile giocare sia con il joystick, sia con il mouse, e in questo caso un'apposita schermata consente di variare la sensibilità di controllo, oltre alla bravura degli avversari. Grazie all'impostazione vettoriale sarà inoltre possibile scegliere fra un numero variabile di punti di vista possibili che vi consentiranno la visuale dall'abitacolo, quelle laterali e quella posteriore per dare un'occhiata a cosa stia effettivamente accadendo alle vostre spalle (anche se ogni tanto vi consiglio di guardare anche davanti... E in ogni caso ci sono gli specchietti retrovisori). Esiste poi una lista interminabili di opzioni secondarie: si passa dal cambio manuale a quello automatico, dalla composita scelta del livello

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DANNY GALLAGHER

E' questo il nome dell'autore di Red Zone, che ai pi esperti non dovrebbe risultare completamente sconosciuto. E' stato infatti lui stesso a realizzare qualche anno addietro, sempre per la Psygnosis, il tanto acclamato Infestation (che comunque, se proprio devo essere sincero, non mai riuscito a piacermi pi di tanto...). Per quanto riguarda i suoi progetti futuri non siamo riusciti a strappare alcuna indiscrezione, anche se molto probabilmente dovremmo attenderci, in tempi medio lunghi, un nuovo gioco d'impronta vettoriale.

GAMES machine

STAR PLAYER

PSYGNOSIS ANCORA IN SELLA!

Come già anticipatovi qualche numero fa, Red Zone non sarà l'unica simulazione motociclistica in cantiere alla sempre più affermata casa di Liverpool prevista per quest'anno. E' infatti già in avanzata fase di realizzazione un secondo titolo, chiamato BIKE GP, ambientato nuovamente nel mondo delle due ruote. In questo caso però l'impostazione sarà completamente differente, attendetevi infatti la più consueta prospettiva in stile Hang On. Per ulteriori delucidazione e, forse, le prime immagini, vi rimandiamo al prossimo numero.

Amiga

Il termine di confronto più diretto per Red Zone è senza dubbio l'ottimo Team Suzuki uscito all'incirca un annetto fa. Sono dell'avviso che quest'ultimo nato Psygnosis sia sotto ogni aspetto un programma con i fiocchi, realizzato in maniera impeccabile e con delle routine vettoriale di un filino migliori rispetto a quelle del centauro della Gremlin. Per quanto riguarda la giocabilità il parere è ugualmente confortante, anche se qualche d'uno potrà non trovare particolarmente efficace, per quanto realistico, questo tipo di sistema vettoriale applicato alle due ruote (che può effettivamente procurare si alcuni soggetti predisposti mal di mare e senso di nausea...). Ottimi gli effetti sonori che comprendono un pubblico urlante e un rombo del motore molto ben riprodotto. Un altro prodotto di tutto riguardo.

GLOBALE 91%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

del dettaglio (con ripercussioni evidenti sulla velocità), all'aggiunta di pubblico sulle tribune, di sporadiche chiazze d'olio sulla pista, piloti fantasmi... E non manca nemmeno il replay delle vostre evoluzioni, in modo da riassaporare la gioia per un sorpasso esaltante o il panico di una rovinosa caduta; manca solo il commento di De Adamich... MAX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

❖ PC COMPATIBILI ❖

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256C.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappettino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	1.190.000	1.550.000	2.150.000	2.460.000	3.250.000	4.925.000

❖ AMIGA ❖

AMIGA 500 PLUS
+ 50 GIOCHI +joystick
£ 670.000

AMIGA 600
£ 770.000

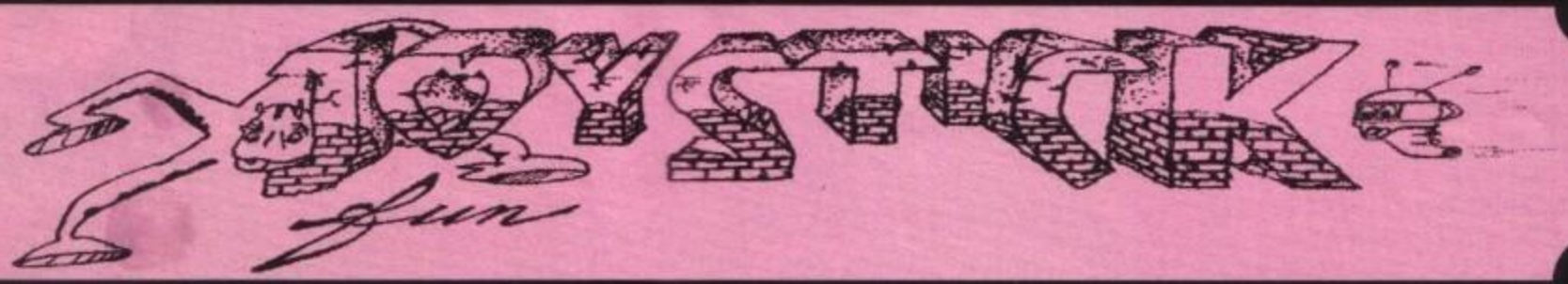
Drive esterno	£ 140.000
Genlock a partire da	£ 298.000
Digitatori	
Espasioni di memoria	
Tutto il software disponibile sul mercato	

STAMPANTI: NEC - STAR - EPSON

vasta gamma a partire da £ 375.000

ACCESSORISTICA per AMIGA e PC

SOUND BLASTER 2.0, SOUND BLASTER PRO, COVOX SOUND MASTER, AD LIB, SCHEDE GRAFICHE, SCANNER A PREZZI IMBATTIBILI



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 3300036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

512 K per A500 e A500 Plus	L.	59.000
512 K + clock per A500	L.	69.000
1,5 Mb + clock per A500	L.	179.000
2 Mb + clock per A500	L.	279.000
1 Mb per A500 Plus	L.	139.000
2 Mb Esterna per A1000	L.	390.000
2 Mb Espandibile a 8 per A2000	L.	350.000
Espansioni Esterne Supra 2 Mb espandibile fino a 8 Mb	L.	390.000
Rockgen Plus	L.	449.000

Genlock Plus per tutti gli Amiga & CDTV con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea; doppia dissolvenza; video passante; software "Home Titler" professionale per titolazione in omaggio.

Super Video Digitizer L. 380.000
Digitalizzatore video alimentato direttamente da Amiga con RGB Splitter incorporato. Ingressi S-VHS, CVBS selezionabili. Tempo di digitalizzazione a colori in 14 sec. Porta passante per monitor. Possibilità di regolare nitidezza, luminosità, saturazione e contrasto. Supporta i formati Ham, B/W, overscan e interlace, display con 16 o 32 colori. La schermata viene salvata in formato IFF 24 bit. Manuale in italiano.

Super Televideo L. 149.000
Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

Amiga Scanner	L.	270.000
Digitalizzatore Video "VIDEON 3.1" per Amiga	L.	499.000
Interfaccia Midi In - out - truh	L.	39.000
Interfaccia Midi Professionale	L.	69.000
Modem 300/1200/2400 Baud Hayes Comp.	L.	199.000
Controller 2091 Commodore Espandibile 2 Mb RAM - SCSI/Turbo	L.	275.000

Kickstart 2.0 Automatico L. 89.000
Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

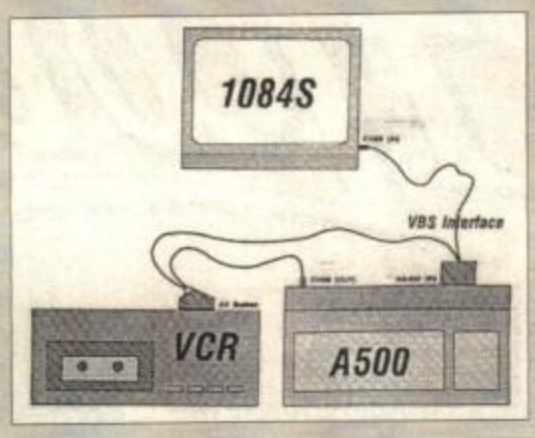
Kickstart 1.3 L. 79.000
Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

NOVITA' ASSOLUTA! "RIVOLUZIONARIO"

Hard/Floppy Disk Video Backup L. 199.000
Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

Software e manuale in italiano!

DISPONIBILE



NOVITA' !

AMIGA 600 !!!

Disponibile al prezzo più basso d'Italia!

Super Sound Amiga L. 79.000
Digitalizzatore Audio stereofonico amatoriale di ridotte dimensioni per un ingombro minimo. Compatibile con il Software AudioMaster II.

Sound Master + AudioMaster IV L. 199.000
Digitalizzatore Stereofonico professionale. 56 Khz in Mono e 27 Khz in stereo. Dotato di microfono incorporato attivabile via Software permettendo di incidere la propria voce durante una digitalizzazione mixando i due ingressi Audio

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ed oraaa... ecco a voooi... uno spettacolo sportivo insuperabile... Hardball... treee!

Forse vi sarà molto difficile crederlo, ma il baseball è uno degli sport più praticati qui in redazione. Anche se non disponiamo di campi di dimensioni enormi come sarebbe necessario, e tantomeno di diamanti (i nostri miseri stipendi non ci consentono l'accesso nemmeno alla gioielleria più scalcinata di Milano), ci arrangiamo benissimo con quello che abbiamo a disposizione: videogiochi, videogichi e tanta fantasia.

sbagliati!

Si dà infatti il caso che il giorno dopo la chiusura del numero si festeggia solennemente con una partita liberatoria a scopo benefico (la beneficenza la facciamo ai nostri occhi; capirete dopo il perché).

Del resto provate un pochino a mettervi nei nostri panni: ci ritroviamo sommersi di confezioni di videogiochi non tutti belli, non tutti di buon gusto, non tutti giocabili. Che si può fare? Cestinarli subito? Ma nooo! Così non c'è più gusto. Il sistema migliore è giocarci, ma in modo alternativo.

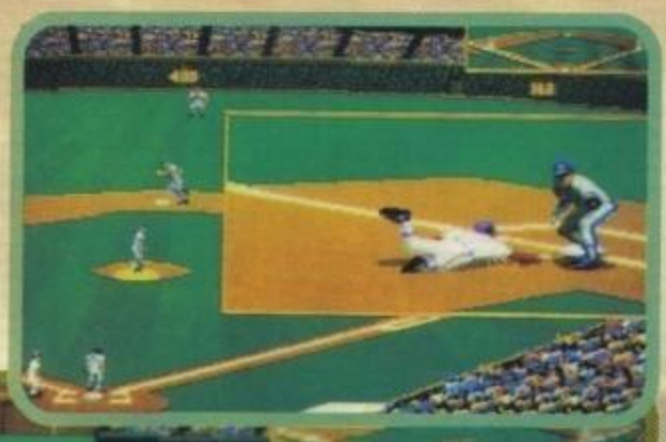
E sapete come? Li disponiamo tutti lungo i bordi dell'enorme tavolo che campeggia qui in redazione. I quattro angoli del tavolo rappresenta-

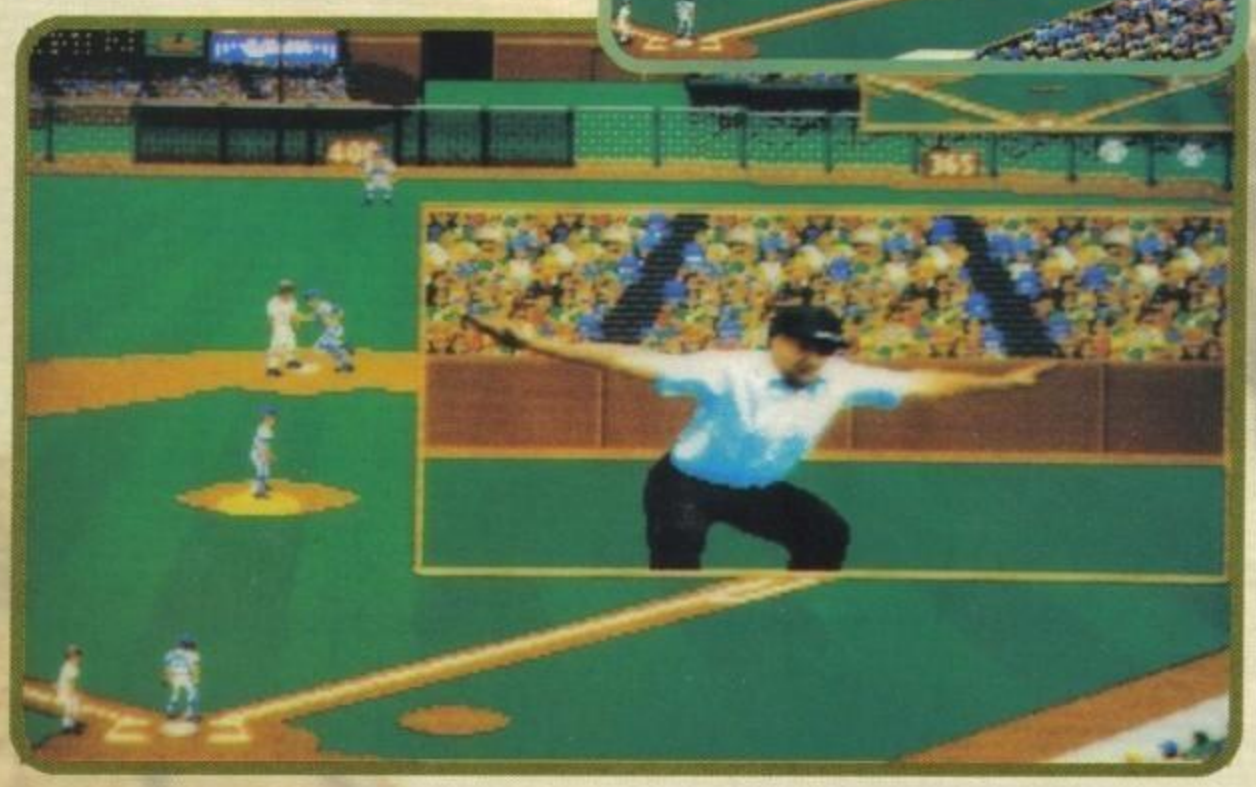
AL MICHAELS ANNOUNCES

HardBall III

™

Se siete caduti nel grossolano errore di ritenerci degli sporchi pantofolai capaci solo di giocare al baseball simulato, mollemente adagiati su una comoda poltrona dotata di tutti gli accessori quali cannuccia col filtro infilata in una bottiglia di coca-cola a ricarica automatica e condizionamento con aria di parco nazionale, ebbene, vi siete proprio





no, ovviamente, le basi. Come mazze si utilizzano le scatole dei videogiochi e come palle i dischetti.

Una particolare regola del gioco prevede che si giochi ogni turno con il set completo di dischetti, debitamente nastrati insieme, di un gioco estratto a sorte (e quando arrivano i mattoni della Sierra son dolori).

Il bello del gioco è che il battitore è costretto, una volta respinta la "palla" a correre fino alla prima base balzellando fra le confezioni dei giochi, ma cercando di non scivolare su di esse (il che è praticamente impossibile perché si rischia di essere cuccati e quindi eliminati). Come potete facilmente immaginarvi, ogni tiro è una risata e una serie di ruzzoloni.

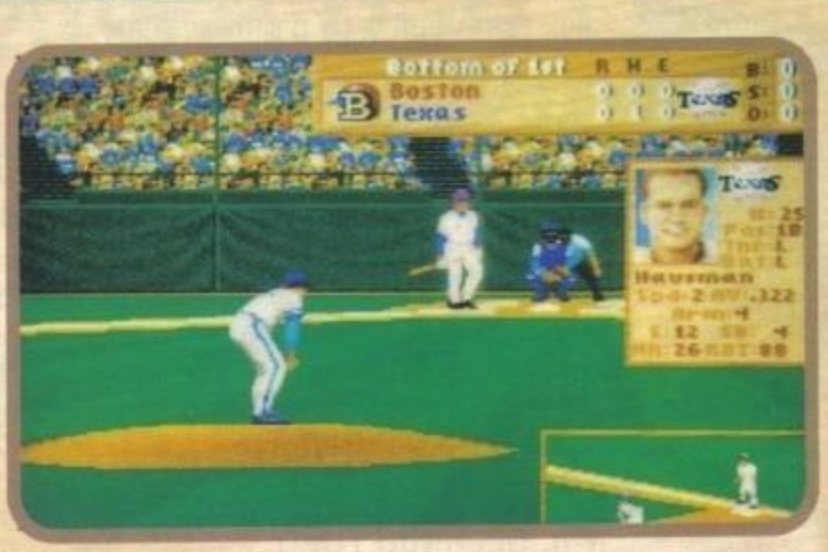
Ma il massimo dello spettacolo avviene quando ogni tanto il megapresidente passa dalla stanza per l'occasione tramutata in stadio e vede i dischetti lanciati a velocità supersonica rimbalzare da tutte le parti sfiorando i presenti e finire finalmente DENTRO qualche costosissimo monitor. Ma non saranno solo i video a farne le spese: ogni finestra infranta è considerato un fuoricampo e ovviamente permette agli uomini in attacco il fatidico Home Run. Attenzione però! Qualche volta l'improvvisata "palla" da baseball, nell'oltrepassare la finestra finisce per

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

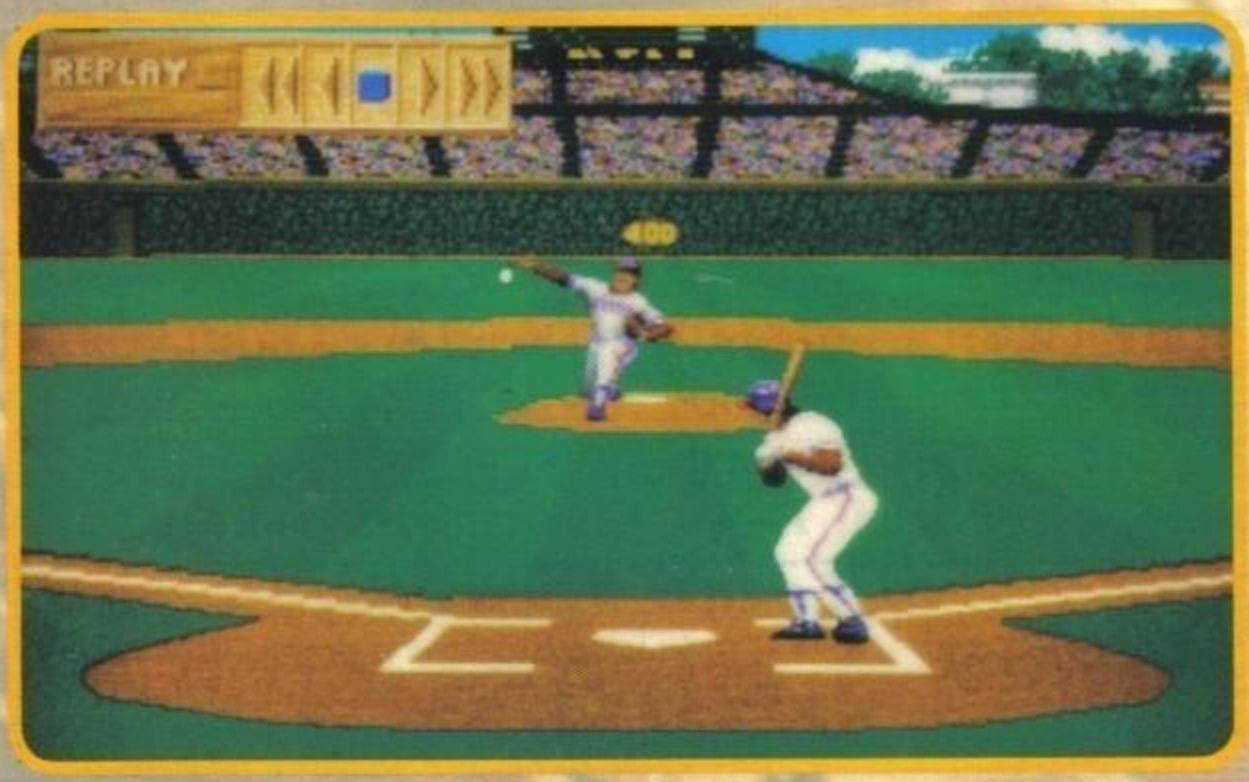
http://www.oldgamesitalia.net/

personalizzazione completa di squadre, uniformi e giocatori. durante il gioco, poi, visuali multiple e intermezzi animati nelle azioni più calde come "safe" o "home run". Se poi si considera che le partite vengono automaticamente videoregistrate e si possono ripercorrere in qualsiasi momento scopriamo di avere per le mani qualcosa di veramente interessante. E tutto senza dover subire nessun trauma nel passaggio da

rimbalzare su qualche macchina nel parcheggio sottostante e azionare l'antifurto richiamando l'attenzione di tutto il quartiere e costringendoci a chiudere la redazione per ferie per qualche giorno. Non parliamo poi dei casi in cui, oltre ad azionare l'antifurto della vettura, il pacco di dischetti sfonda pure il parabrezza. Come minimo arriva l'esercito! E ci costringe a nasconderci a casa di qualche amico fidato a giocare a baseball sul PC, (cosa infinitamente meno divertente, ma infinitamente più sicura) proprio come in questo, ahinoi, caso.



E' solo per un malaugurato errore di calcolo che mi vedete inchiodato alla sedia a consolarmi con questo Hardball 3. Che pure, devo ammettere, non è male; le statistiche ormai sono una realtà costante dei giochi sportivi dell'ultima generazione e qui c'è proprio di tutto, media di tiri e respinte e altre cose, caratteristiche individuali come velocità o precisione, tiri personalizzati e, giusto per bellezza, anche la foto in puro stile carta d'identità. Le opzioni, poi, sono quelle che sono: campionato o partita singola, con tanto di



Hardball 2 al 3: le fasi tipiche di gioco sono praticamente invariate e rimangono i soliti menu di selezione dei tiro che già avevamo imparato a conoscere nel primo della serie. Ma qui c'è tanta bella roba in più...

G.B.

PC

Guarda chi si rivede: Hardball! La Accolade ha pensato che il mercato di giochi di baseball non fosse abbastanza consistente e, soprattutto, che le proprie uscite nel settore non fossero abbastanza di qualità per un sì nobile sport (in America, forse) e ha pensato bene di correre ai ripari. Il risultato è qui davanti ai nostri occhi: grafica a 256 colori in prospettiva, tonnellate di statistiche, possibiltà di videoregistrare le partite, replay e, soprattutto, un sonoro da sballo con tanto di voce digitalizzata del famoso (in America, forse) annunciatore Al Michael che racconta passo passo le partite (e magari quando non sa cosa dire parla d'altro, vedi certi telecronisti nostrani), il tutto al prezzo di due megabyte di RAM (con soli 640K si deve appunto rinunciare a quest'ultima peculiarità). Il resto è scontato: la grafica è più che buona, le opzioni sono decisamente complete, nelle statistiche si annega, ecc.

Le uniche lamentele vengono quindi dall'aspetto grafico che, seppur buono, sfoggia sprite più piccoli del normale e dalla giocabilità. Non che sia esattamente una colpa dei programmatori, ma il baseball, in tutte le ricreazioni digitali che ho provato, è decisamente poco arcade, nel senso che ribattere indietro efficacemente la palla è questione di colpo d'occhio e fortuna (e in genere quest'ultima aiuta di più). Com'è ovvio, quindi, un simile sport per quanto bene possa essere realizzato si rivolge quasi soprattutto agli appassionati che hanno voglia di impararsi pixel per pixel le traiettorie della palla in modo da poterla ribattere con un minimo di costanza. Un buon programma, purtroppo, come già detto, elitario.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
88%

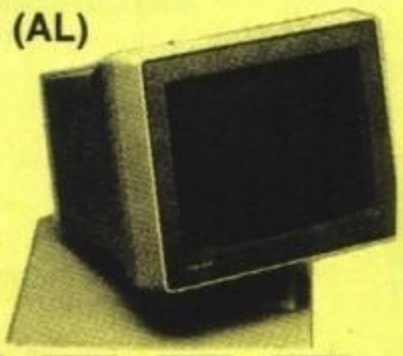
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112



ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	680	650
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	970	800
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1200	1100

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 15.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 500
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.800 — 180'' L. 4.300
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA	L. 1.300

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

Computer service for users

Via Machiavelli, 58 - 00185 Roma
tel. & fax (06) **44.51.812**

PERSONAL COMPUTERS - COMMODORE AMIGA - ACCESSORI

COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

Commodore Amiga 500 V1.3	L. 640.000
Commodore Amiga 500 plus V2.0 1Mb	L. 700.000
Commodore Amiga 600	L. 750.000
Commodore Amiga 2000	Telefonare
Espansione Amiga 500 a 1Mb	L. 69.000
Espansione Amiga 500 plus a 2Mb	L. 200.000
Switcher automatico Mouse - Joystick	L. 29.000
Drive esterno per Amiga 500 passante	L. 120.000
Drive interno per Amiga 2000	L. 115.000
Monitor Commodore stereo 14" colore	L. 430.000
Scheda AT-ONCE 80286 16MHz VGA	L. 500.000
Trackman mouse per Amiga	L. 170.000
Action replay A500 - A2000	L. 159.000
Flicker fixer A500	L. 430.000
Ad-speed scheda acceleratrice per A500	L. 400.000
Genlock Rockgen (amatoriale)	L. 300.000
Genlock Rockgen plus (semiprofessionale)	L. 500.000
Kit conversione Amiga 1.3 e 2.0	L. 140.000
Kit conversione Amiga 2.0 e 1.3	L. 95.000
Hard disk GVP A2000 - A500 tutti i tipi	Telefonare
Prolunga per modulatore e drive esterno	L. 20.000

Prezzi Iva Compresa

PREMIERE Plus — IBM Compatibili

Configurazione standard: Cabinet Desktop da tavolo, alimentatore 200W; Controller AT-BUS per 2 FDD e 2 HD; 1 FDD 3,5 da 1,44 Mb; 1 Hard Disk 45 Mega; Ram 1Mb; Scheda Video VGA 256 Kb; 2 Seriali;-1 Parallela; 1 game; Tastiera Italiana 102 tasti; Monitor Super VGA F/bianchi 14"

PC 286 16Mhz Enter Level	L. 1.300.000
PC 286 21Mhz Office Automation	L. 1.450.000
PC 386sx 25Mhz Enter Level	L. 1.480.000
PC 386sx 25Mhz Office Automation	L. 1.580.000
PC 386 40Mhz Enter Level	L. 1.850.000
PC 386 40Mhz Office Automation	L. 2.050.000
PC 486 33Mhz Enter Level	L. 2.400.000

AMIGA Software
Tutte le Ultime novità

ATARI Linx
SEGA Megadrive
→CLUB ←
Noleggio giochi

Stampanti: Star, Commodore, Epson, HP - Monitor: Nec, Philips, Hantarex
Catalogo software: Ashton tate, Borland, Lotus, Corel, Microsoft e altri

TROUBLE Service

Trouble Service un punto al tuo servizio

Centro di assistenza tecnica
in laboratorio e a domicilio
Commodore - IBM e compatibili - Olivetti
VIA MACHIAVELLI, 60 - TEL. (06) 44.67.246

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CURSORE

AMIGA 600 L.400.000*
AMIGA 600 HD 20MB L.600.000*
AMIGA 500 PLUS L.300.000*
AMIGA 2000 L.800.000*
CDTV L.800.000*

*in permuta con il tuo vecchio Amiga 500 1.3 1MB Ram

IL CURSORE Piazza Martiri della Liberta' 7/b
20026 Novate Milanese (MI) T.02/3548765 - 3544283

ASTIGAMES

Commodore Point

SOFT center

Tutte le ultime novità per:

AMIGA e PC COMPATIBILI

メガドライブのハイパーアタッチメント
SEGA GAME GEAR / MEGA DRIVE

Nintendo GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

L'AMIGA COMPRALO DOVE VUOI PER ESPANDERLO VIENI DA NOI

PREZZI IMBATTIBILI
TELEFONARE!!!

- o Espansione di memoria: da 512 KB a 8MB
- o HD SCSI interni-esterni da 52MB a 420MB
- o HD SCSI removibili da 44MB a 88MB
- o Schede compatibilità AT286- 8 - 16MHz
- o Accelleratrici a 32Bit 68030-68040
- o Interfacce MIDI
- o Genlock
- o Digitalizzatori
- o Modem
- o Stampanti NEC-PANASONIC
- o Monitor NEC-HYUNDAI
- o Software Professionale DTV-DTP-MIDI

IN PIEMONTE PRESSO

HI-FI CLUB

CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore

COLLEGNO (TO)
C.so FRANCIA 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFOGRAMES per PC L.79.900

GAMES machine

STAR PLAYER

ETERNAM

Dimenticatevi l'esistenza del tempo. Dimenticatevi la storia. Esaltate l'anacronismo. E fissate i due profondi laghi azzurri della bellona di turno, perché ne vale la pena...

E adesso fermi tutti: in che razza di pasticcio stiamo andando a finire? Un nuovo racconto sulla macchina del tempo, forse? Non proprio: siamo in un vicino futuro, nel nostro 1992 che è stato immaginato molto lontano nel tempo, e molto diverso nello spazio. Siamo effettivamente

in un immenso parco di divertimenti che occupa tutta la Terra: un parco nomato Eternam, costituito da una serie di immense isole. Ma queste isole sono molto particolari: ognuna è dedicata ad un certo periodo storico della Terra, e sono state ricostruite così fedelmente da sembrare autentiche. Ed ecco che vi è stato chiesto di collaudare il tutto: di cominciare dall'ultima isola per arrivare alla prima, scavalcando il tempo ancor più che lo spazio, in un caleidoscopio di epoche tutt'altro che sequenziali. Avrete un unico alleato: una bella ragazza con gli occhi di zaffiro, che ogni tanto vi darà una mano da dietro l'asettica superficie di un monitor (anche voi vorreste darle di sovente una mano... sul di dietr... NdMax); unico problema: l'azzurro non rende bene su un video a scala di grigio.

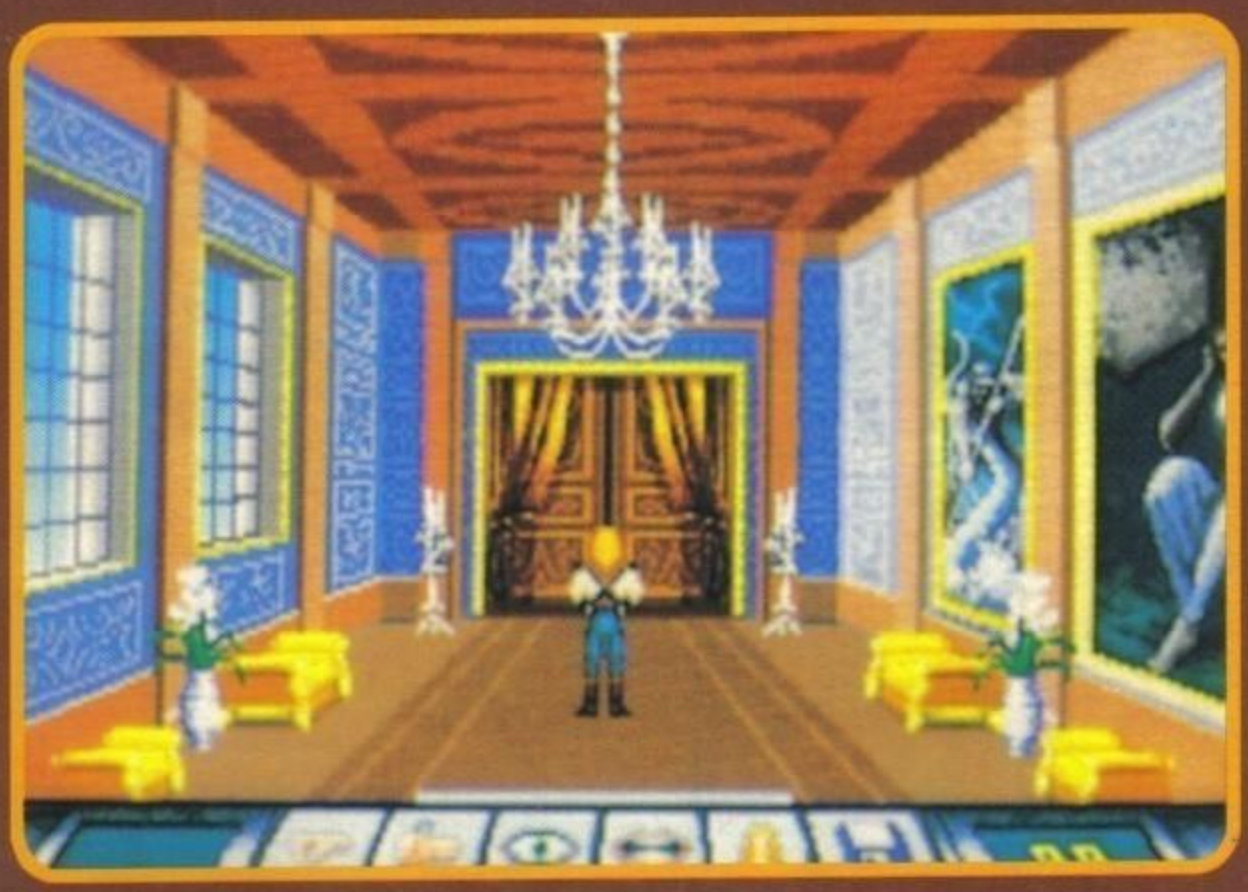
Avete quindi un piacevole motivo per tentare l'avventura, anche se il vostro eroe digitale è senz'altro uno strano tipo, essendo vestito con un paio di pantalonacci azzurri, due stivali da contadino e una specie di bandoliera vagamente sadomaso. Consoliamoci: l'abito non fa il monaco, e in questo particolare caso non c'è davvero rischio che sia diversamente. E' infatti chiaro che il sarto del nostro eroe era ossessionato dall'idea di un abbigliamento estivo, che fosse proponibile tanto in pieno medioevo quanto in una società futuribile; in principio aveva pensato ad un guardaroba portatile, ma una volta realizzato tendeva ad esplodere per accumulo di vestiario. Poi gli venne in mente uno sgargiante costume da bagno con disegni di palme da cocco e spiagge assolate; disgraziatamente le palme appassirono perché si era dimenticato di aggiungere il giardiniere con l'innaffiatoio. Pensò anche di usare una tuta da palombaro, con tanto di bombole e scarpe piombate, che tendeva regolarmente a gonfiarsi troppo e a rotolare con effetto valanga. Infine, frustrato da tanti insuccessi, si recò nei negozi per comprare una copia di "Eternam: il videogioco" da cui riprese pari pari l'abbigliamento... Forse è proprio per questo che l'eroe di Eternam è uguale a se stesso.

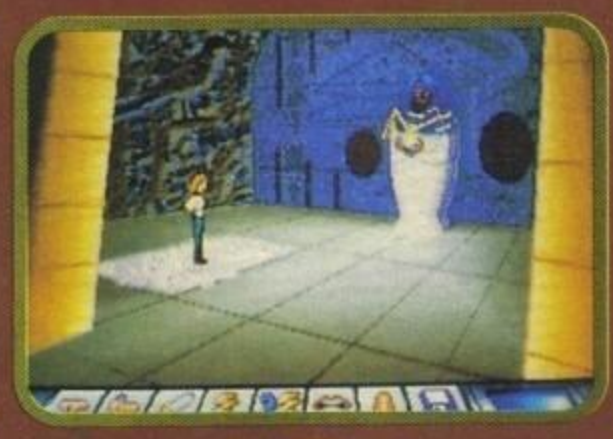
Ma che si vede di bello nel gioco? Beh, esso si apre con una visuale soggettiva tridimensionale, avente in basso uno smilzo pannello comandi con alcune icone. Il pannello smilzo rimarrà sempre presente, e sarà praticamente il principale mezzo di interazione con il mondo di Eternam, il resto è affidato ai tasti direzionali.

Curiosamente, nonostante il pannello rechi alcune icone, il gioco funziona solo via tastiera, e già che ci sono preciserò che è indispensabile l'ardisco (con circa 6 Mb liberi) e una VGA/MCGA 256 colori,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





nonché gli ormai classici 640 K.
La citata visuale 3D mostra il territorio delle isole, con alberi, cespugli, corsi d'acqua, edifici, dislivelli, e via così. Il grosso del gioco però avviene all'interno degli edifici posti su ogni isola, e qui la visuale cambia, assumendo il tipico panorama in "due dimensioni e mezzo" delle avventure dinamiche. In esso piloteremo direttamente il nostro scamiciato eroe lungo il dedalo di locazioni; l'ambiente è a schermate fisse: giustamente i programmatori ci risparmiano le delizie dello scorrimento su PC, che (sebbene se ne siano visti recentemente di ottimi) è meglio evitare finché possibile.

Tecnicamente parlando Eternam è un'avventura: la visuale 3D ci permette di spostarci per il mondo, alla ricerca di edifici che sono alla fine la vera sede dei problemi da risolvere.
In essi vi dovrete muovere alla ricerca di oggetti utili, dialogando con i personaggi presenti (che appaiono anche a tutto video con ottime animazioni) per cercare di capire quel che occorre fare. E qui devo davvero sottolineare la ricca vena umoristica del gioco, ricca di spunti divertenti e di situazioni al limite del paradosso anacronistico. Un esempio? In un castello medievale troverete (ovviamente) le prese di corrente, e a che vi serviranno? Per tenervi al corrente...
Se la battuta vi è sembrata troppo stupida non disperate: ne troverete tante altre, dovete solo cercare di progredire nel gioco. E attenzione: il gioco si svolge in tempo reale. Non fatevi ipnotizzare dal cronometro che corre alla velocità della luce, e cercate invece di far correre più velocemente i vostri neuroni: i razzi attaccati alla crapa servono solo ad ingrassare le tasche dei dottori...

W.B.

PC

Non c'è niente da fare: quando i programmatori francesi ci si mettono sono una potenza. Da un lato il gioco ricicla una non piccola parte di Drakkhen, soprattutto nello stile della visuale esterna 3D, ma dall'altro contiene un gioco alternativo negli edifici che, pur essendo di stampo abbastanza classico, è stato caricato con una tale dose di spunti umoristici da far impallidire molta altra produzione. A questo deve essere aggiunta la grande qualità della grafica MCGA 256 colori, che si muove fluidamente nel 3D con "solo" 12 MHz e tanti alberi sul video, e che soprattutto ci mostra animazioni da cartone animato la cui qualità è almeno pari a quella vista in Dragon's Lair e affini. La componente avventurosa è ottima, con una difficoltà ben modulata per non scornare troppi novellini e per non mettere la puzza al naso agli esperti. Ottima cosa la presenza della traduzione in italiano, che però risulta a volte abbastanza zoppicante e rivela che i nostri gemelli di bandiera non abbiano ancora capito come funzionino le persone in italiano. Nessun problema, comunque: la razza padrona accetta ormai il "lei" dai videogiochi come qualcosa di dovuto!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

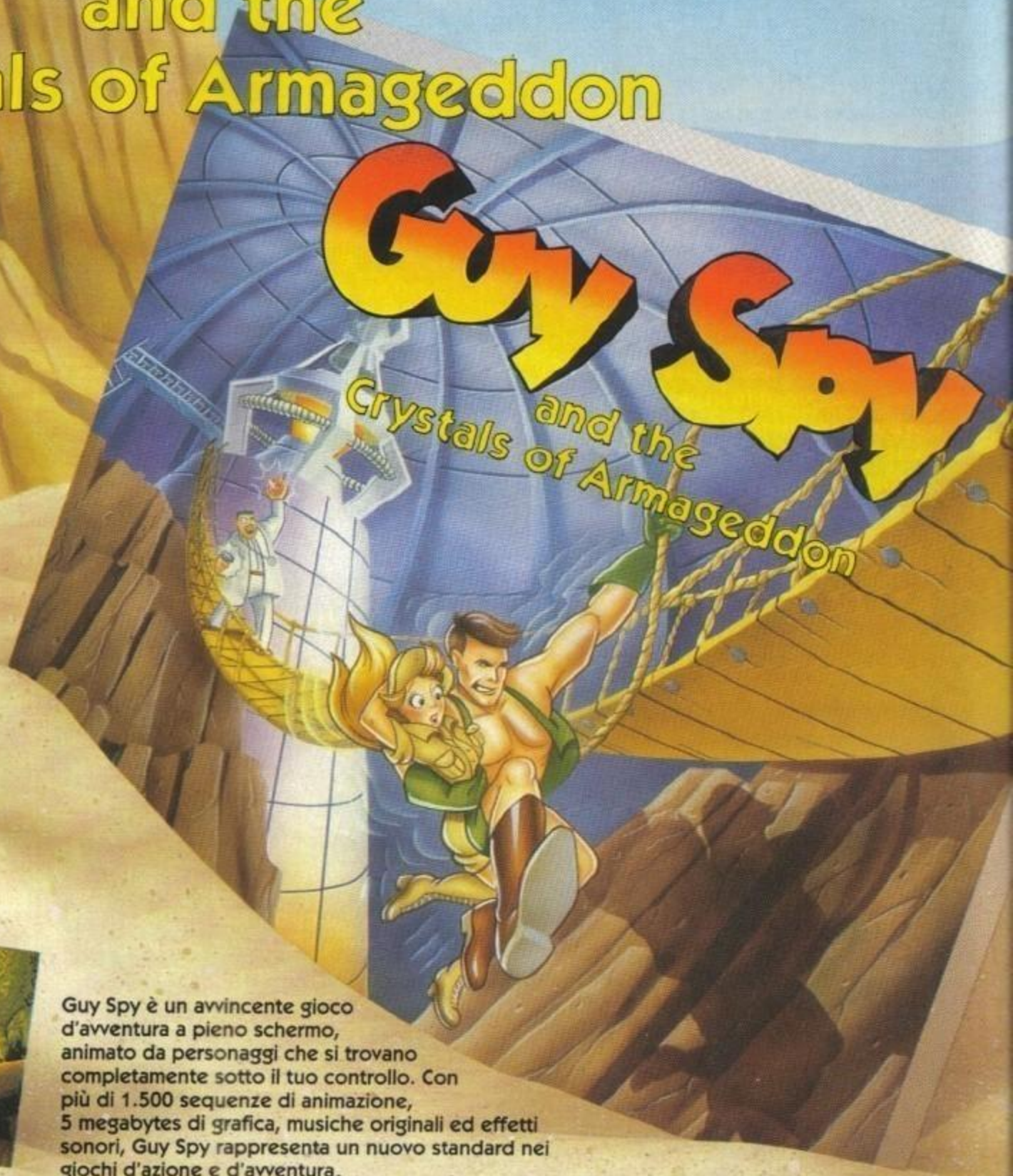
GLOBALE
91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Guy Spy™

and the Crystals of Armageddon



Guy Spy è un avvincente gioco d'avventura a pieno schermo, animato da personaggi che si trovano completamente sotto il tuo controllo. Con più di 1.500 sequenze di animazione, 5 megabytes di grafica, musiche originali ed effetti sonori, Guy Spy rappresenta un nuovo standard nei giochi d'azione e d'avventura.

Gioca nel ruolo di Guy Spy, il più fidato ed audace agente segreto del Governo. Relazioni segrete confermano che il diabolico barone Von Max ha scoperto i leggendari cristalli di Armageddon. Con la forza dei cristalli nelle mani di quel pazzo, Von Max avrà tutto quello che gli occorre per ultimare la sua ultima arma distruttiva... la macchina del giudizio universale.

Devi inseguire il barone Von Max ed i suoi collaboratori in giro per il mondo in un disperato tentativo di salvare il mondo dai suoi piani diabolici. Se fallisci, non potrai neanche immaginare il tipo di distruzione che Von Max ha progettato per il mondo intero. I tuoi ordini sono semplici: fermare Von Max ad ogni costo... prima che sia troppo tardi!

READYSOFT

LEADER
DISTRIBUZIONE

"Guy Spy" is a trademark of ReadySoft Incorporated, copyright ©1991 ReadySoft Incorporated.
ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/

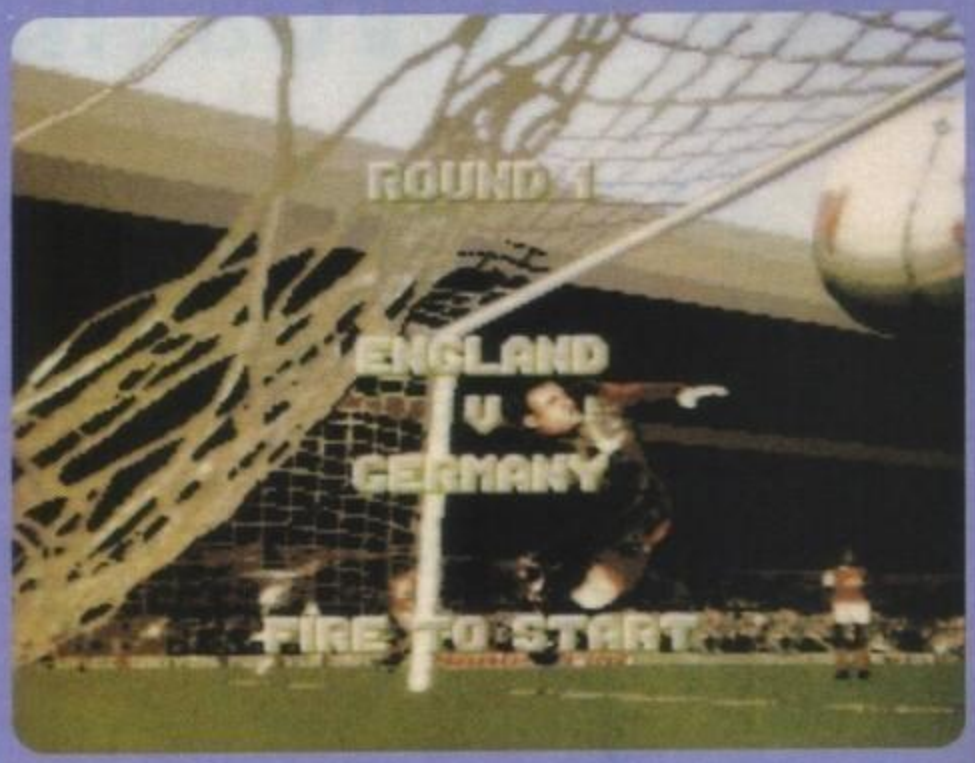
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

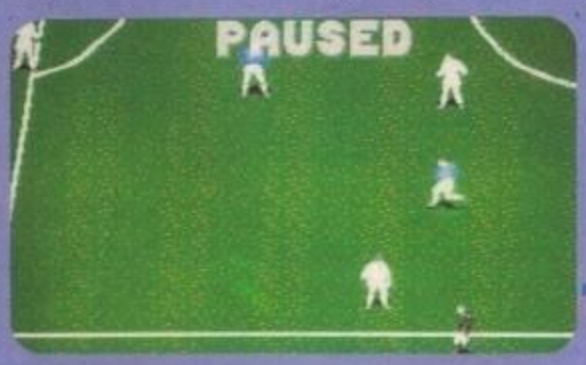
ELITE per PC L. 79.900

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992

Mentre scrivo questo articolo gli europei sono in corso, e illustri giornali sportivi (non facciamo nomi, tanto...) si lamentano dell'assoluta mancanza di spettacolo. Sarà il caso di andarselo a cercare sui monitor di qualche PC? A voi l'ardua sentenza.



Confessatelo che vi siete mangiati il fegato mesi e mesi fa quando l'Italia non è neanche riuscita a qualificarsi per gli Europei del '92 (gravissimo!). E ammettetelo che avete sperato fino all'ultimo che le recenti crisi sovietiche togliessero di mezzo la nazionale russa e aprissero la strada per un "impossibile" ripescaggio dei nostri atleti (confesso... NdMax). E non ditemi che non avete ceduto alla tentazione di tifare contro i russi (la C.S.I., per intenderci) nelle attuali partite in corso giusto per il desiderio di una sottile e irrazionale vendetta. E non scordatevi neanche le recenti vicissitudini della nuova Italia di Sacchi, ancora palesemente deludente, nonostante il tanto pubblicizzato tandem Vialli-Baggio in attacco occasionalmente spalleggiato da Casiraghi (sì, sono anch'io juventino, ma bisogna anche essere realisti). E come non stupirsi se tra tanti campioni affermati l'unico che brilla è il neoarrivato Signori? Cosa dovremmo fare, dunque? Lasciare perdere il calcio perché ci fa male. Smettere di giocare del tutto sia dal vero che sul nostro amato PC? Non sia mai! Anzi cominciate proprio a riscrivere la storia degli Europei con questo EC1992, magari facendo vincere l'Italia, grazie!



E veniamo a noi! Sul gioco in sé e per sé non c'è molto da dire: opzioni del tutto normali quali possibilità di uno o due giocatori (ci mancherebbe!) fanno da cornice a opzioni più da appassionati come replay e salvataggi di posizione o di azioni conclusive a rete (per dirla schiettamente: di goal!). Per il resto il calcio è impostato quasi come in qualsiasi altro programma: palla quasi incollata al piede, passaggi, tiri, falli, ammonizioni ed espulsioni, barriere, rigori, ecc. Casomai si potrebbe disquisire sul marginale aspetto acrobatico, visto che i giocatori si esibiscono con grande scioltezza in colpi di testa e rovesciate piuttosto spettacolari. E tutto questo per ben poco: 640K RAM e grafica EGA o VGA 16 colori. G.B.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
70%

PC

Ed ecco la conversione di un vecchio coin-op della Tecmo molto acclamato al tempo (due o tre anni fa): World Cup 90. Qualche ovvia modifica per adattare il tutto agli Europei ed eccoci serviti. Beh, se vi aspettate un crudele confronto col coin-op lasciate perdere: l'ho visto solo di sfuggita per cui non sarei certo in grado di farlo. Eppoi preferisco confrontare con giochi più recenti per potervi dare un'idea dell'attualità di questo gioco. E allora sì che viene fuori l'immagine di un programmino giocabile, passabilmente divertente (se si ha l'accortezza di usare il joystick: la tastiera è un severo handicap alle vostre azioni calcistiche), tecnicamente accettabile, ma senza grande personalità. Del resto non mi sembra che offra qualcosa di veramente nuovo a parte, forse, la possibilità di poter passare in due modi diversi (rasoterra e con tiri spioventi), il che pone l'accento sul gioco tattico; purtroppo questa peculiarità viene quasi eliminata dalla sovrumanità del portiere che provvede tutto da solo a vanificare quasi ogni azione tranne quelle più fortuite e involontarie. Comunque sul piano tecnico bisogna segnalare che lo scroll fluido e le animazioni solo a tratti scattose, sono già un discreto traguardo. Un prodotto non malaccio per calciomani assetati di azione ma non troppo esigenti.

A proposito, se giusto volete farvi quattro risate, cito testualmente quanto scritto sul retro della confezione: "Questo gioco non è disponibile per console o portatili... è troppo grande!". Scommetto che i vari membri della Sega, Nintendo e SNK (Neo Geo) saranno già morti... dalle risate!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre

Piazzale Archinto n.9

tel. 02/69001255 r.a. fax 02/69001277

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

La computerage da un taglio AI PREZZI

PERSONAL COSI' CONFIGURATI....

1MB RAM+HARD DISK 45MB+
DRIVE (1,44-1,2)+S.VGA COLORE+
2 SERIALI+PARALL.+GAME+TASTIERA 102 TASTI+
MOUSE TRE TASTI+MANUALI E DISCO DI SISTEMA

.....A LIRE.....

286/27 MHZ L. 787.000
386/33 sx L.929.000
386/33 MHZ dx L.1.099.000
386/59 cache L.1.199.000
486/99 SX L.1.199.000
486/170 cache L.1.599.000

48 ORE DI PROVA PRIMA DELLA CONSEGNA, ASSISTENZA IN SEDE GRATUITA IN 15 MINUTI.

Commodore A500 1.3 garanzia italiana, manuali in italiano, mouse alimentatore.
L. 549.000

GVP POINT
Schede e accessori ultime novità

MONITOR

MONOCROMATICO VGA	L.179.000
VGA COLORE 14 POLLICI	L.389.000
MULTISCAN 1024X768	L.489.000
NEC 3FG 1024X768 0,28	L.999.000

ACCESSORI

SCANNER GENIUS OCR	L.199.000
SCANNER COLORI GENIUS	L.549.000
SOUND BLASTER VER. 2.0	L.219.000
SOUND BLASTER PRO	L.349.000
MIDI PER SOUND BLAST	L. 49.000
MODEM 2400 BAUD	L. 149.000
MODEM FAX EST MOFAX	L.299.000
TAVOLETTA GRAF.12X12	L.299.000

STAMPANTI

NEC P20 24 AGHI 216 CPS	L 499.000
NEC P30 24 AGHI 136 C.	L 729.000
CITIZEN SWIFT 24 A (colori)	L 539.000
SWIFT 24X 24A 136C (colori)	L 799.000
CITIZEN PN 48 NOTEBOOK	L. 549.000
CITIZEN 224 24A (COLORI)	L 399.000
STAR LC 20 9A 180 CPS	L 289.000
LC 200 COLORI 222 CPS	L 379.000
LC 24/200 COLORI 24A	L. 580.000
OLIVETTI 136C 9 AGHI	L 399.000
PANASONIC 1123 24 AGHI	L. 489.000

In Via GUIDO CASTELNUOVO 33 (Ponte Marconi) 00146 Roma
Tel. 06/5566219
Tel. 06/5592835
Fax. 06/5594161

VENDITA RATEALE DA 6 A 48 MESI SENZA CAMBIALI solo zona di roma

Tutti i giorni dal lunedì al sabato dalle ore 9:30 alle ore 13:00 e dalle ore 15:30 alle 19:00, lunedì mattina chiuso
I PREZZI SONO AL NETTO DI IVA

GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

RED e BLACK COMPUTER

41012 CARPI (MO) - Via Montesabotino, 1/E
Tel. (059) 65.16.91 - Fax (059) 65.16.92

INGROSSO E AL MINUTO

TUTTE LE NOVITA!

COMMODORE - CONSOLLE - MS-DOS
HARDWARE e SOFTWARE

PREZZI SHOCK

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

CONSEGNA IN 24 ORE

CONTATTATECI
RIMARRETE SODDISFATTI

Rivenditore autorizzato
G V P

GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO.
I NEGOZI PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.

Da Pergioco trovi tutti i videogames, esclusivamente originali, per qualsiasi computer: *PC, Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad* e tutti i videogames, esclusivamente originali, per console: *Nintendo, GAME BOY, SEGA MEGA DRIVE, SEGA GAME GEAR, LYNX, NEOGEO (499000 lire)*,

e poi ancora: giochi di ruolo, miniature in lega di piombo, boardgames, wargames, giochi di società, scacchiere elettroniche Kasparov, librogames e aquiloni.

Da Pergioco trovi sempre disponibili i cataloghi gratuiti, aggiornati e approfonditi per settore.

In Estate !

PERGIOCO®

MILANO : al negozio Pergioco, via San Prospero 1, MM1 Cordusio, siamo aperti anche tutto Agosto, tranne i festivi.

MILANO : VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA tel. 02 : 874580-874593, è in funzione anche tutto Agosto, tranne i festivi.

ROMA : al negozio Pergioco, via Degli Scipioni 109-111, MM Ottaviano, aperti tranne il periodo dal 10 al 22 Agosto e i festivi.

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

GVP POINT

TecnoShop

Amiga 500 Plus Appetizer (Com. Italia) + Switchjoy	649.000
Commodore 64 new + registratore + 2 joistick + omaggio	269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	1.169.000
Espansione A501 Commodore con garanzia	119.000
Amiga 2000 (Commodore Italia)	1.200.000
Hard Disk A590 (Commodore Italia)	660.000
A1011 drive esterno (Commodore Italia)	169.000
MPS 1230 stampante (Commodore Italia)	295.000
MPS 1270 stampante getto d' inchiostro	260.000
MPS 1550 stampante colore (Commodore Italia)	395.000
GVP Impact II HD per Amiga 500 - 52 Mb	1.061.000
GVP Hardcard + 105 Mb A2000	813.000
GVP 68030 + SCSI + RAM	1.395.000
GVP Emulatore MsDos 286 16 Mhz + 512k	769.000
GVP DSS Digitalizzatore audio stereo 8 - 12 bit	147.000
Golden Image Drive esterno con track display	170.000
Golden Image Drive esterno + disconnect	145.000
Golden Image hand scanner	375.000
Golden Image mouse	59.000
Golden Image espansione 512k + clock + disconnect	85.000
Supra Ram esterna Rx500 1 - 8 Mb	290.000
Supra HD 40 Mb A500 con controller	899.000
KCS PC Board	379.000
Amiga televideo per (manipolare dati televideo)	157.000
VIDEON III il miglior digitalizzatore video	539.000
Keyboard storage drive (nasconde la tastiera)	90.000
Schermo antiriflesso in vetro con massa	99.000
Mouse Kick con Kickstart 1.3 - 2.0	119.000
Espansione 1 Mb chip ram A500 plus	159.000
Rockgen genlock	285.000
Logitec mouse (il migliore in circolazione)	85.000
Action Replay III	159.000
Contenitori Posso 150 posti 3.5	35.000
TAC2 joystick professionale	25.000
Switchjoy con microswitch	24.000
Techno sound digitalizzatore audio	99.000
Dischetti marcati e bulk vasto assortimento	telefonare
Software originale vasto assortimento	telefonare

Assistenza tecnica per tutti i computer - Consulenza specializzata per DTV, Titol. etc.
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA - Sconti su quantitativi - Evasione nelle 24 ore

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.
80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TITUS per Amiga L. 49.900

CRAZY CARS III™

Ancora ammaliati da Lotus II, entusiasmati da Jaguar Simulator, trepidanti per il terzo capitolo dell'appena citato capolavoro della Gremlin, ecco che anche la Titus prova a dire la sua...

Era dal lontano Marzo1989 che la Titus non si dedicava a giochi di guida; infatti, dopo aver pubblicato il discreto (ehm, ndMax) Crazy Cars II, si era decisamente indirizzata verso i platform sfornando dapprima il gioco su licenza dei Blues Brothers, e quindi il più recente Titus The Fox, che potremmo definire un'evoluzione del precedente titolo, risultando nettamente più veloce e fluido, oltre che più vario e colorato.

Dopo questa breve disquisizione (la mattina, pane e vocabolario) sui due giochi che hanno interrotto la saga delle "macchine pazze", e che comunque hanno avuto il loro (in)successo, la Titus ha deciso di tornare sul genere che l'ha resa famosa (dopotutto il mondo è bello perché vario) con Crazy Cars III.

Uno dei principali limiti di Crazy Cars II era proprio il non avere quello che si dice "uno scenario vario" (o forse non si dice?); senz'altro era migliore del primo, ma non certamente a livelli ottimali. Vediamo quindi come stanno ora le cose.

Il gioco vi vedeva infatti alla guida di una F40, con la quale dovevate attraversare gli Stati Uniti passando da: Utah, Colorado, Arizona e New Mexico; fare e vincere queste gare, non era certo come dire... come dire... non so come dire, comunque non era certo facile, dato che bisognava tener conto dei concorrenti da superare, della polizia che vi tamponava, vi ostacolava, e che per di più vi "rompeva" con il suo ninoneggiare (parola onomatopeica) con la sirena.

E anche in questo terzo seguito la storia non si distacca molto dai due episodi precedenti (in fondo, cambiano le epoche, ma le tradizioni rimangono), la "novità" è che sarete alla guida di una iperbolica Lamborghini Diablo, con la quale, per l'ennesima volta, dovrete attraversare... gli Stati Uniti!

Cominciamo quindi col dire che le routine gestionali della grafica sono nettamente più veloci rispetto a Crazy Cars II, ma, obiettivamente parlando, non mi sono sembrate a livello di Lotus della Gremlin o del più recente Jaguar XJ200 della Core. Discretamente precario è talvolta risultato anche il controllo del mezzo, a causa principalmente di uno sterzo molto duro che alle prime partite può risultare disagevole.

Ma, non fraintendetemi, non ci sono solo difetti, bisogna doverosamente ricordare una grafica molto piacevole che si esprime con ben 72 colori su schermo (e vi sono degli scenari veramente belli), i saliscendi della strada rendono la pista molto varia, e ci sono addirittura dei tratti in cui la nostra Diablo spicca dei salti vertiginosi; per quanto riguarda lo sprite principale, quest'ultimo è disegnato molto bene (anche se leggermente antiprospettico); lo stesso si può dire per le macchine partecipanti alla gara (i vostri antagonisti sono 20, tutti con la loro peculiare "intelligenza" gestionale), con una nota particolare per quelle della polizia che, con il lampeggiante in movimento e i fari di posizione accesi, incutono una tensione non indifferenti.

Le macchine della polizia svolgono in effetti un ruolo determinante nella dinamica del gioco, dato che questo rappresenta una gara del tutto illegale. Per sapere quando siete in contravvenzione, osservate lo schermo in alto a sinistra, dove verrà sostituita la faccia del vostro pilota con quella del classico policeman americano. A questo punto siete ancora in tempo per rallentare e farvi superare dalla pattuglia di turno, passandola liscia; in caso contrario, verrete sottopo-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

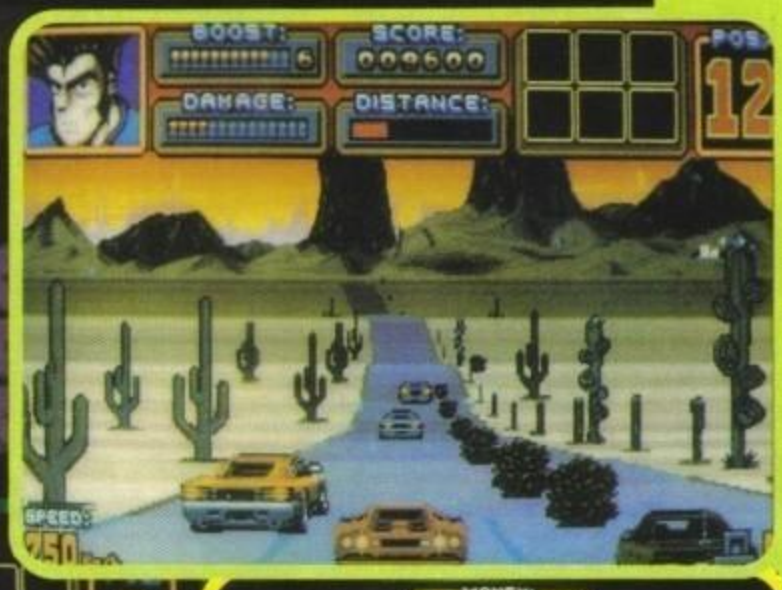
http://www.oldgamesitalia.net/

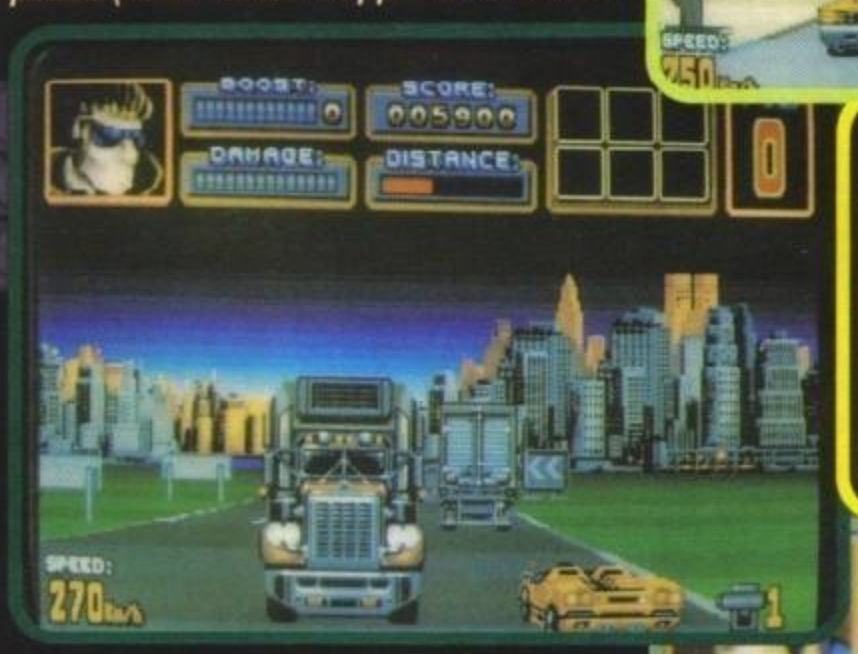
su quale pilota vincerà la gara successiva; ovviamente più il pilota su cui avete scommesso si avvicina al titolo iridato, più saranno i soldi che vincerete, e più saranno i soldi che potrete spendere per comprare pezzi di ricambio (mi sbagliavo, la vita è fatta solo di spese). Per concludere, questo è un gioco che senza ombra di dubbio si difende decisamente meglio rispetto ai suoi due predecessori, ma che certamente non può essere messo alla pari di Lotus 2 o Jaguar XJ200; però non disperiamo, di questo passo Crazy Cars V o VI non avrà rivali...

Raffaele Sogni

Amiga

Questo è un titolo che mi lascia alquanto perplesso, non si può certo dire che i programmatori della Titus non si siano dati da fare (dopotutto 72 colori su schermo non passano indifferenti); e anche per le opzioni non mi sembra il caso di polemizzare, sia per quanto concerne la quantità, sia per quanto riguarda la qualità (vedi l'innovativa possibilità delle scommesse sulla gara). Guardando l'altra faccia della medaglia, però, ci accorgiamo che la macchina in alcuni punti è veramente difficile da controllare, che alcuni effetti non sono dei meglio riusciti, e che spesso la giocabilità non riesce a entusiasmare. Chissà, se solo avessero curato di più i dettagli, sarebbe stato veramente un gran gioco. Buono, ma non eccelso.

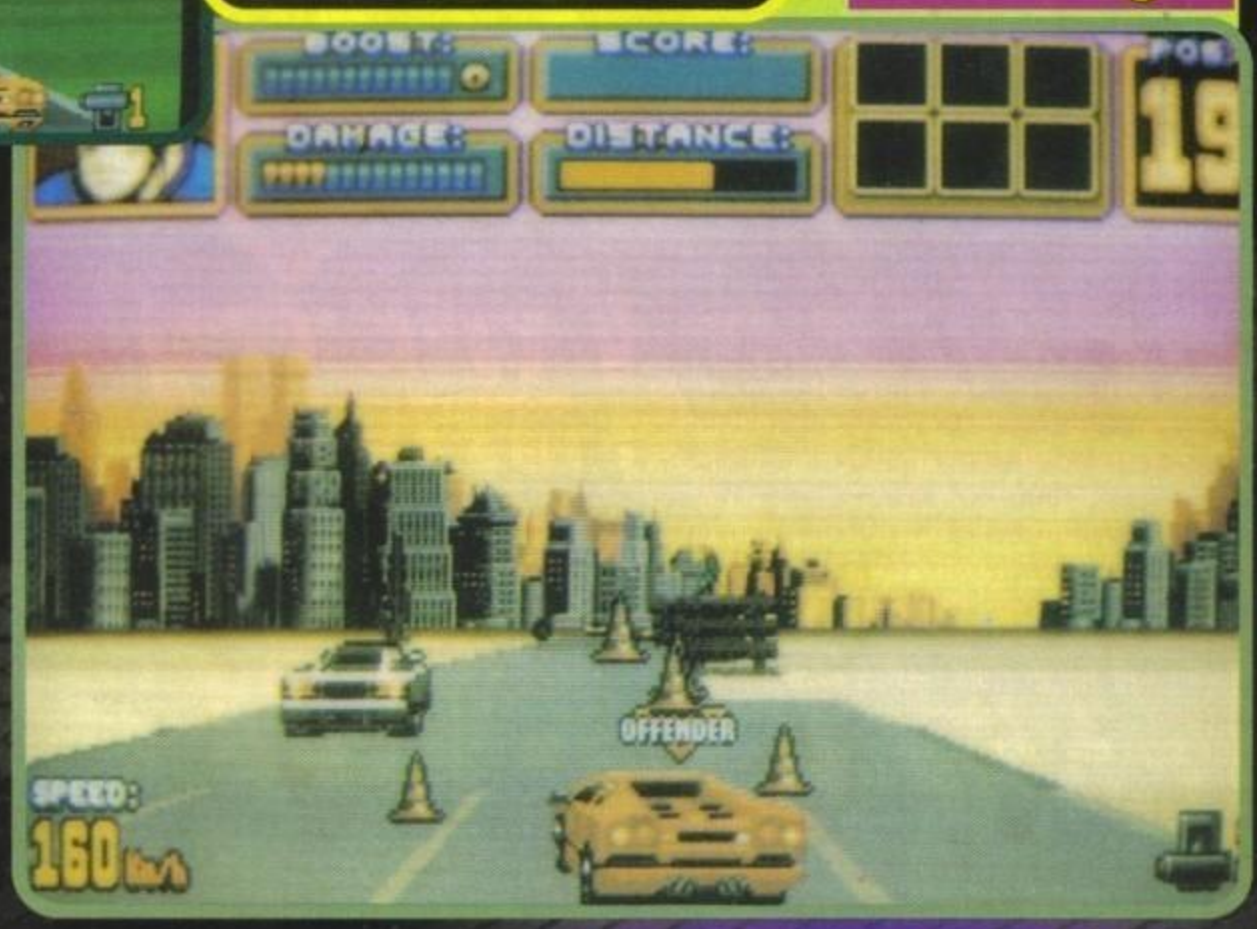




GLOBALE
82%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

che si allontana dopo aver passato l'auto stessa), ma anche di ottenere (paradossalmente, ndMax) un maggiore controllo della vostra Lamborghini. Alla fine del percorso, naturalmente dopo una dignitosa qualificazione, vi toccherà pensare ai danni ricevuti; con una schermata abbastanza esauriente sui pezzi di ricambio da ricambiare (altrimenti perché si chiamerebbero... di ricambio?), i quali costano effettivamente molto caro; in più, a salassarvi ulteriormente, ci sarà la possibilità di comprare dei turbo (investimento quantomai d'obbligo), appiopparvi ruote migliori, utili per aumentare l'aderenza del vostro veicolo; ecc.. Ma dato che la vita non è fatta solo di spese, nel gioco è presente un'opzione completamente inedita, e cioè la possibilità di scommettere



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOLOGNA - VIA MURRI 73 - TEL. 051 6236650
BOLOGNA - VIA S.STEFANO 30/2 - TEL. 051 224833
BOLOGNA - VIA LOMBARDI 43 - TEL. 051 361870

GRANDE EMPORIO STERLINO

C 64

AMIGA

PC COMPATIBILI

LINX - GAME BOY - GAME GEAR

SEGA MEGADRIVE - SUPERFAMICOM

SEGA MASTER SYSTEM - NINTENDO

COMPUTER CENTER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESTIGE per Amiga L. 49.900

CATCH'EM

Avete letto le due pagine di preview dedicate alla nuova casa di software germanica che risponde al nome di Prestige? Considerando assolutamente scontata la risposta affermativa non mi sembra nemmeno il caso di perdere altro tempo, e cominciamo quindi con la recensione del loro primo prodotto finito...

Dopo essere stati protagonisti di mille avventure ai confini dello spazio e del tempo, sperduti in un qualche remoto meandro di un microprocessore avverso, avete deciso di cambiare vita, trovando impiego come guardiano di un tranquillo zoo fuori città. Ma la vostra tranquillità era predestinata ad essere nuovamente turbata, e così, mentre stavate tranquillamente leggendo il vostro giornale, ecco che un nutrito numero di scimmie riescono a scappare dalle loro gabbie e si dileguano, alcune nella foreste, altre in città e altre nella miniera vicino allo zoo.
Inutile dire che voi, nei panni del guardiano, dovrete precipitarvi a recuperare le scimmie, e dovrete anche farlo in fretto, se non volete vedere il contatore dei secondi finire a zero e beccarvi un bel Game Over di quelli che non lasciano scampo!
Per portare a termine il vostro compito avrete comunque bisogno di trappole per scimmie, che troverete nel vostro camioncino, e della gabbia dove riporre gli scimpanzé catturati, che invece dovrete cercarvi nello schermo nel quale sarete impegnati.

Catturare i pelosi animali non é un impresa di poco conto: dovrete infatti, prima di tutto attirarli con una trappola come le banane o altre amenità, colpirli con un bastone, prenderli nel sacco e portarli nella gabbia. Ovviamente, per renderli il tutto più facile, ogni tipo di scimmia ha il suo modo per essere catturata, e per favorirvi ulteriormente i programmatori hanno pensato bene di inserire 30 livelli per ogni locazione. Sbrigarvela non sarà davvero semplice!
Ah, nella foga mi ero dimenticato di dirvi che il gioco é un platform a scorrimento orizzontale o verticale (a seconda delle esigenze e a seconda che lo schermo sia abbastanza ampio da essere scrollato!), e gli sprite sono molti simpatici (anche se la tendenza a questo tipo di grafica sta cominciando ad inflazionare il mercato) e un sonoro pompato a dovere.
Giancarlo! Dove credi di scappare con quel casco di banane, guarda che prima o poi di agguanto...

Andrea Orchesi

GLOBALE 85%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

Amiga

Ci sono giochi che piacciono sin da quando li guardi per la prima volta, altri che invece hanno bisogno di essere giocati un po' prima di essere pienamente apprezzati.
Questo è indubbiamente il caso di Catch'em: devo ammettere che quando l'ho caricato per la prima volta non avrei augurato a nessuno di recensirlo (figuriamoci di acquistarlo), ma poi mi sono messo a giocare un po' e sono arrivato fino al ventesimo quadro tutto d'un fiato. Certo, la grafica non è in overscan a 64 colori, lo scrolling non è di 50 frames al secondo, ma il sonoro è adeguato e la giocabilità, dopo qualche partita (e cioè dopo aver capito come si intrappolano i vari scimmioni) risulta davvero alta, senza contare che l'utilizzo delle password vi potrà evitare snervanti ripetizioni dei primi livelli più elementari.
In definitiva un discreto platform: c'é sicuramente di meglio in giro, ma Catch'em merita d'essere preso seriamente in considerazione. E poi, non so cosa mi ricorda (vi prego qualcuno mi illumini al più presto), ma ogni volta che carico questo gioco ho un senso di Deja Vù, e devo dire che tutto questo mi stuzzica molto.
Compratelo e ci giocherete un bel po' durante le lunghe, calde e afose notti estive milanesi (per tutti gli sfortunati, come noi, che saremmo costretti ad affrontarle... almeno fino alla metà di Luglio! NdMax).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I SUPERECONOMICI

FIGHTER

BLASTER

BLASTER

8 MICROSWITCHES. DOPPI PULSANTI PER MOVIMENTI IMMEDIATI VERSO DESTRA O SINISTRA. SCELTA FUOCO RAPIDO. PER COMMODORE.

FIGHTER

6 MICROSWITCHES. MANOPOLA ANATOMICA. SOLIDA BASE CON VENTOSE PER UNO STABILE APPOGGIO. PER COMMODORE.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

BLASTER COMPUTER COMPONENTS CORP. TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.
FIGHTER GHATAY SUCCESS INVESTMENTS LTD. FUZHOU, REPUBBLICA POPOLARE CINESE
DISTRIBUITI DA LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK per Atari St, Amiga L. 49.900

"Tiri funamboleschi spettacolari, posizioni di tackle alla grande e supertiri improvvisi, ma mortali!... E' probabilmente il miglior calcio mai visto...". Sono queste le parole che troverete scritte sulla confezione del nuovo calcio della Domark. Vi avverto, saremo molto duri con questa conversione del coin up, ma dobbiamo farlo... Credeteci.

EUROPEAN FOOTBALL CHAMP

I pasticcini che Max ingoiò a Londra durante la presentazione in anteprima di questa creazione targata Domark, probabilmente non li ha ancora digeriti. Effettivamente la versione visionata nella capitale Inglese non era terminata e qualche miglioramento, diciamo pure molti, era logico aspettarseli.

European Football Champ, come probabilmente saprete è la conversione di quel coin-op che spopolò un annetto addietro in tutte le sale giochi d'Italia. Ottima giocabilità, grafica notevole, sonoro di buona fattura, insomma un capolavoro contornato da immagini divertenti come la figura funesta dell'arbitro panzone che rotolava in mezzo ai giocatori. Io, frequentatore occasionale delle sale giochi, cioè giocatore di bowling che mentre attende una pista libera inserisce gettoni a ripetizione nei vicini videogiochi, considero questo calcio ancora il migliore coin-up presente, tralasciando i vari Cybernetic tipo Neo Geo realmente esagerati. Era dunque lecito aspettarsi una buona conversione che si collocasse, non dico ai top, ma quantomeno nei videogiochi sportivi di buona qualità. Nulla di tutto questo: la Domark non è davvero riuscita nel suo intento, anzi, forse mai come questa volta c'è andata così lontana. All'inizio del gioco (è giusto spiegare di cosa si tratta visto che sei o sette lettori non avranno mai visto questo coin-up) avrete la possibilità di scegliere una squadra per avventurarvi nel torneo e il vostro campione, che avrà caratteristiche migliori, come potenza di tiro e resistenza, superiori alla norma. Potrete giocare anche in due, sfidando in collabprazione il computern oppure affrontandovi in una partita mozzafiato (nel senso che dopo due minuti sarete già stanchi e senza fiato).

Il vostro compito è quello di affrontare una moltitudine di squadre mondiali, in ordine crescente di forze e cercare di arrivare al titolo. Nel gioco sono presenti una discreta quantità di tiri, alcuni dei quali spettacolari e altamente acrobatici: colpi di testa in tuffo, rovesciate volanti, colpi di tacco alla Socrates. In aggiunta, potrete dare sfogo a tutti i vostri desideri di violenza, solo al computer, sgambettando o colpendo con un diretto degno di un campione di pugilato i vostri avversari, stando bene all'erta di non farvi vedere dall'arbitro altrimenti... (Fortuna che tre quarti dell'incontro lo trascorre disteso sull'erba, che stia cercando le lenti a contatto? NdMax).

Massimiliano Pescatori

Amiga

E' davvero un peccato rovinare in questo modo uno dei coin-up più gettonati degli ultimi tempi. Grafica, sonoro, giocabilità tutto sarebbe da rivedere. Unica nota positiva, nonostante la scattosità inaudita, la grafica assolutamente insufficente e la giocabilità ridicola, sono le zoommate che riprendono, ad esempio, l'arbitro quando deve ammonire o espellere un giocatore. Per quanto riguarda l'innovazione che questo gioco ha apportato nel mondo dei videogiochi, si può nominare la possibilità di scalciare o colpire gli avversari, ma è davvero molto poco, decisamente troppo poco per poter garantire il benché minimo interesse in un periodo di tale sovrabbondanza di titoli calcistici. L'idea che sia la stessa macchina che fa girare anche Sensible Soccer potrà magari sollevare qualche minuto di spassionata ilarità, ma giusto il tempo per catalogarla come una delle peggiori produzioni Domark di tutti i tempi.

Insomma, un prodotto che potrà interessare solamente ai più accaniti fans del coin-op... Anche se la stessa Elite ne ha appena proposto un'altra conversione (non che sia molto meglio...) e quindi anche sotto questo aspetto il discorso non regge più di tanto. A questo punto rimangono solo quelli che non si fidano delle nostre recensioni.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

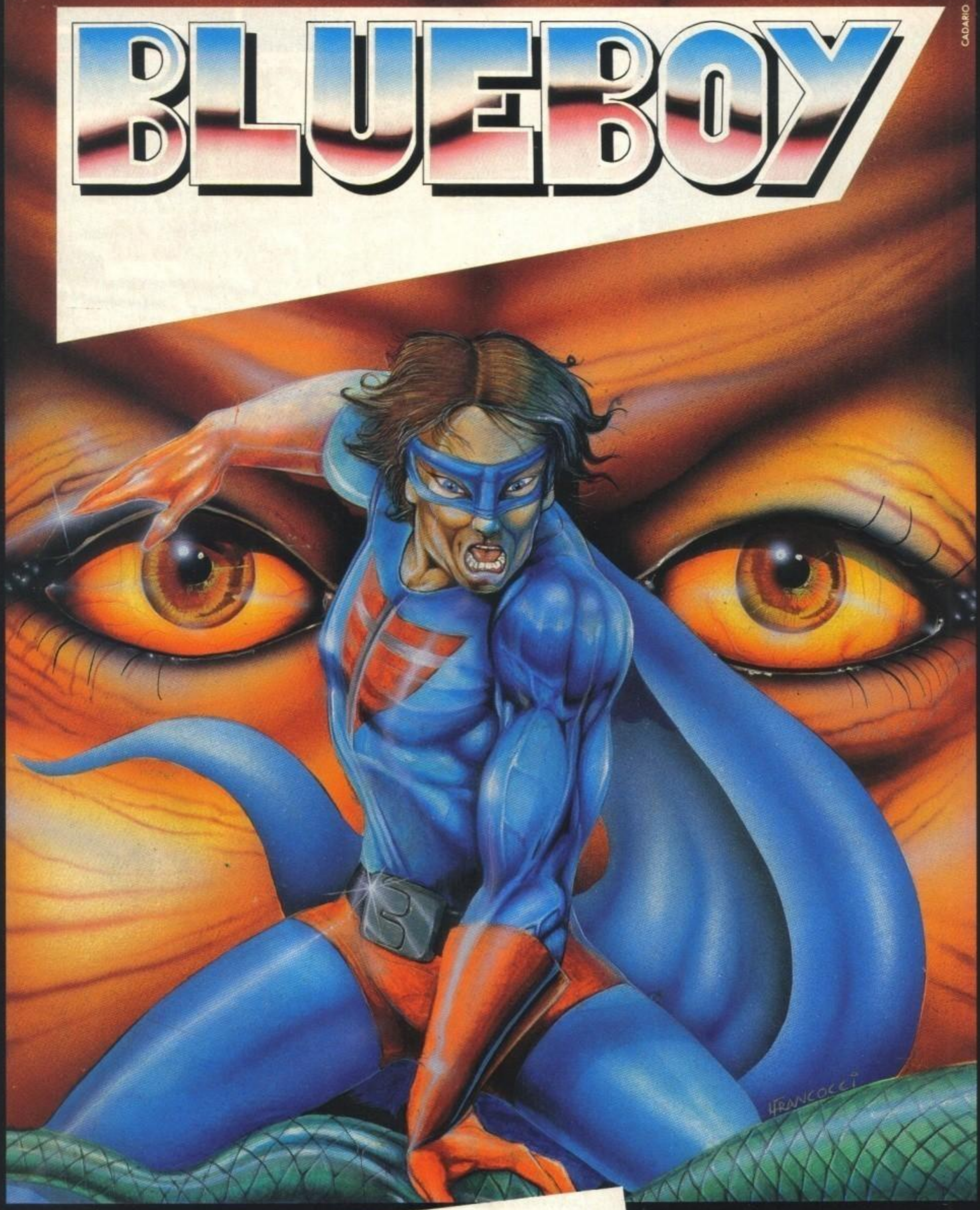
GLOBALE
38%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLUE BOY



TUTTA LA GIOCABILITÀ DI UN GIOCO PER CONSOLE SUL TUO AMIGA!

SEI BLUE BOY, UN SUPER-EROE INARRESTABILE E STRAORDINARIO. USA AL MEGLIO LE FORZE A TUA DISPOSIZIONE E CONFRONTATI CON UNO SPIETATO NEMICO VENUTO DALL'IGNOTO. NULLA PUÒ INTIMORIRTI!

MICROMANIA SOFTWARE

MICROMANIA

LEADER

·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO -

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE/CINEMAWARE per PC

TV SPORTS BASEBALL

Dopo Tv Sports Basketball, Tv Sports Football, Tv Sports Boxing la Cinemaware ci propone il baseball (a quando Tv Sports Funari?). Come mai così in ritardo? In effetti il programma era ormai pronto da tempo, ma s'è trattato di un ulteriore strascisco dell'improvviso collasso della ex-Mirrorsoft, la posizione della Cinemaware è quindi rimasta in sospeso fino ad oggi... Quando la Mindscape s'è finalmente aggiudicata i diritti di pubblicazione.

Quanti di voi non conoscono le regole del baseball???

Tu, tu , tu e tu; vabbè per questa volta ve le spiego, ma mi raccomando ascoltate bene e prendete appunti (non lamentatevi troppo quindi, se Giorgio nella sua recensione di Hardball III s'è lasciato prendere un po' la mano... Occhio a dischetto! NdMax).

Il baseball è uno sport di origine americana che si svolge su un campo a forma di diamante; al centro del diamante c'è il lanciatore, mentre al vertice inferiore troviamo un battitore appartenente alla squadra opposta.

Tutt'intorno al campo troviamo i compagni di squadra del lanciatore che si incaricheranno di recuperare la palla che il battitore respingerà!.

Lo scopo del gioco è quello di fare più punti possibile (che intuizione geniale!) ostacolando la squadra avversaria.

Il gioco si divide in inning nei quali le due squadre si alternano come battitori e ricevitori; il campo è diviso in quattro basi che rappresentano i punti di "passaggio" per un giocatore che ha colpito la palla (sai Stefano che mi ricordi Clerici, durante le sue ghignosissime telecronache, quando si lancia nei suoi proverbiali "game esplicativi"... NdMax).

Il lanciatore ha il compito di tirare la palla al ricevitore evitando di farla colpire al battitore della squadra avversaria, il quale battitore in caso di successo dovrà correre il più velocemente possibile verso la prima, seconda, terza o quarta base prima che la palla venga recuperata dal giocatore che presiede la base in cui voi siete diretti.

Per fare un punto dovete far fare un giro intero del campo a un vostro giocatore facendolo passare per ognuna delle basi (sì, sì, è proprio lui! NdMax).

Segnaliamo inoltre che il baseball è lo sport in assoluto più difficile da riassumere dopo il cricket, ed è per questo su TGM non vedrete mai recensioni di giochi dedicati a quest'ultimo sport.

Spero che abbiate capito tutto!

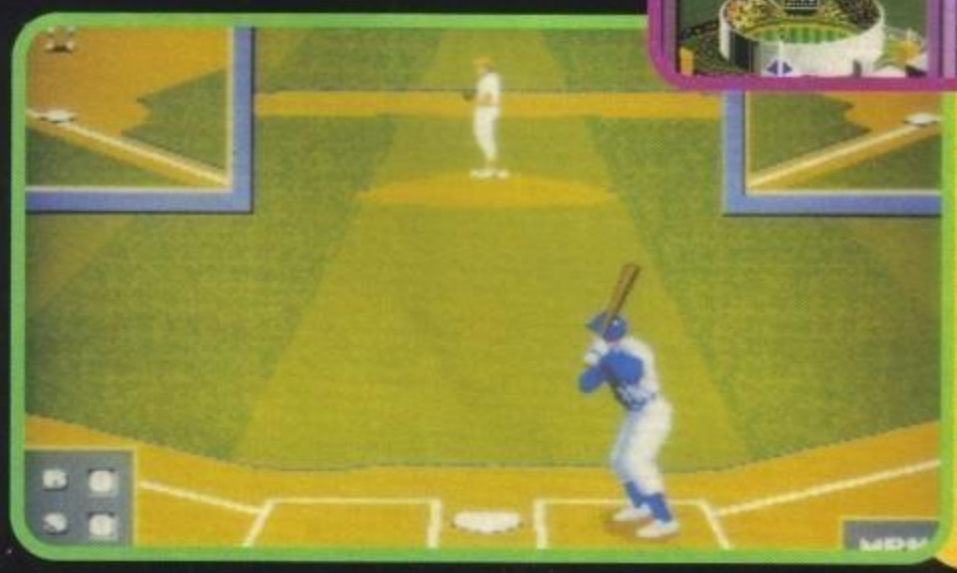
Appena caricato il gioco mi sono subito trovato davanti una schermata discretamente bella col titolo del gioco seguita dal classico menu dei giochi appartenenti alla serie Tv Sports; le opzioni presenti sono tre: Exhibition (partita per capire come funziona il gioco), League Play (il campionato che permette di giocare con un massimo 26 amici) e infine lo Stats Menu (che permette di controllare le statistiche di tutti i giocatori partendo dai fuori campo fatti e arrivando al numero di scarpe!).

La prima cosa che ho pensato è stata "che bello" e mi sono subito cimentato nel campionato con risultati a dir poco catastrofici (del tipo 88 a 0 per il computer) (impossibile, una partita finisce se al termine di un inning una delle due squadre è in svantaggio di dieci o più punti: non hai studiato! O forse il computer è riuscito a segnare 88 punti nel primo inning... NdMA); come se non bastasse quest'umiliazione, alla fine di ogni partita c'è il solito cronista con la faccia da ebete che salta fuori con frasi del tipo: "la famosissima squadra di Cleveland ha letteralmente distrutto i Los Angeles (io!) per 88 a 0".

Dopo aver subito questa beffa mi sono deciso che l'unica cosa da fare era quella di mettermi sotto per umiliare i Cleveland boys; dopo circa otto ore di gioco li ho distrutti e finalmente sono stato ricompensato da una schermata digitalizzata che rappresentava i miei giocatori esultanti.

La strada da percorrere per vincere il campionato è ancora lunga, ma come dice il proverbio "Se Maometto non va alla montagna, la montagna va da Maometto" (che non c'entra niente ma dovevo pur concludere la recensione con una frase di un certo effetto!).

Stefano Petrullo



PC

GLOBALE 83%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

Sono sempre stato un fan della serie Tv Sports, ma questo baseball, sebbene realizzato discretamente, mi sembra sotto certi aspetti ancora incompleto; mi spiego meglio, non che abbia qualche particolare difetto però mancano alcuni tocchi di classe come, ad esempio, gli sponsor che fanno la loro comparsa prima di ogni incontro. TVSB gode di una grafica VGA ed EGA fatta decisamente bene (anche se in Ega alcune schermate sono troppo semplicistiche), accompagnata da un sonoro di buon livello con perfino la voce digitalizzata dell'arbitro (voce che però mi è sembrata identica a quella presente in Tv Sports Boxing).

Il gioco, una volta fatta la mano col sistema di controllo, risulta molto giocabile, anche se ho qualche dubbio sulla longevità; per riuscire a giocare in maniera decente dovrete avere almeno un 286 12 Mhz.

Le opzioni strategiche non mancano e durante la partita potrete cambiare la disposizione dei vostri giocatori ed eseguire parecchie sostituzioni.

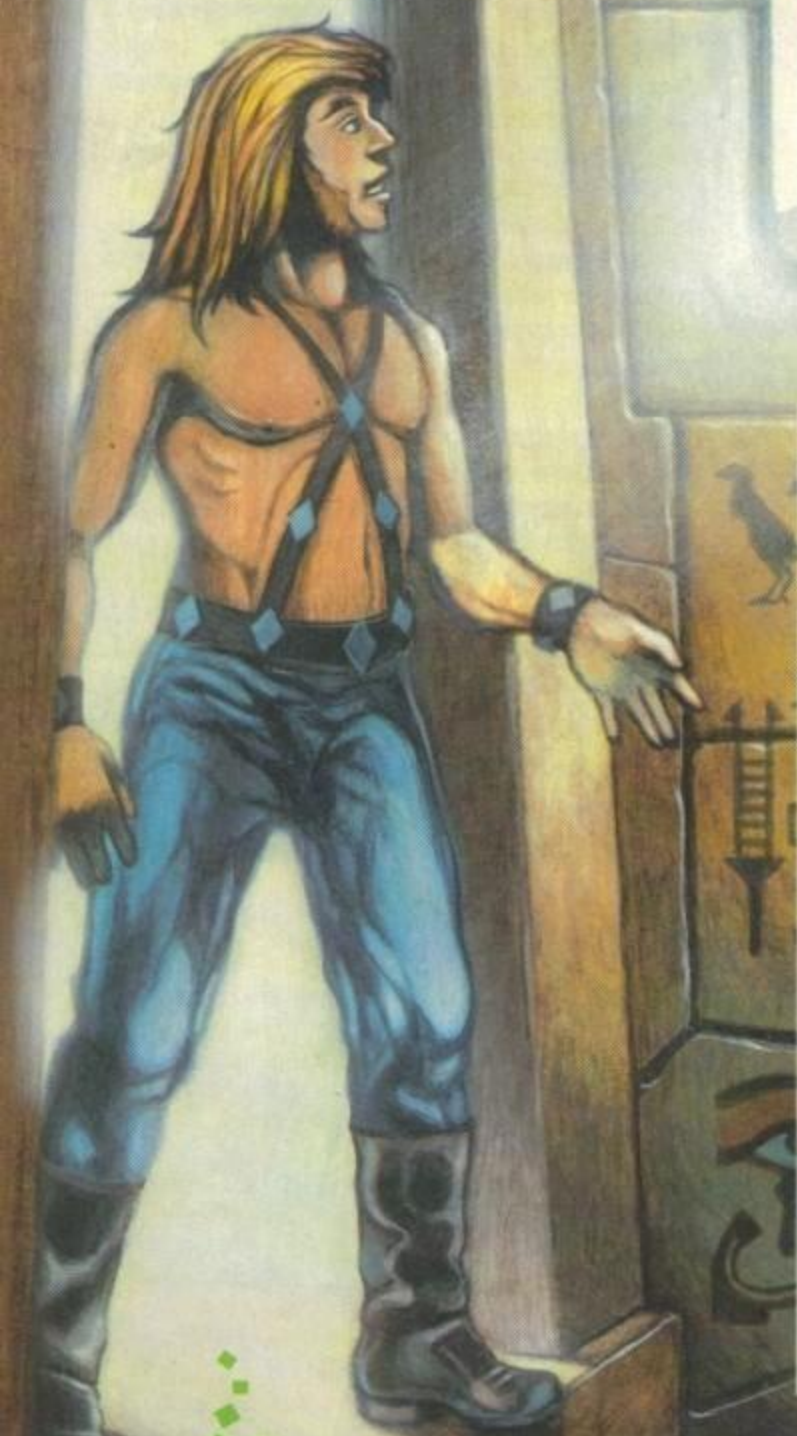
In definitiva TVSB è fatto tecnicamente bene, ma tutto sommato questo mese qui in redazione abbiamo giocato solo ad Hardball III, qualche cosa vorrà pur dire...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ETERNAM

Benvenuti in un mondo nuovo ...
in cui il Tempo non funge più da riferimento ...



ETERNAM, l'ultimo dei "planetoparchi" occupa tutta la superficie della Terra. E' una ricostruzione a grandezza naturale di epoche passate, popolato di creature bio-tecnologiche, molto stimato dalle elite dei popoli intergalattici.

Ricevendo l'invito per Eternam voi non immaginavate neanche per un momento che questa inaspettata fortuna potesse nascondere un tranello!

Ma non sareste disposti ad affrontare qualsiasi sfida per un sorriso di Tracy?

Dunque, in un mondo, in cui non c'è differenza tra il vero e il falso, sarete capaci di distinguere tra realtà virtuale e realtà fisica?

E' in gioco l'avvenire!

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi INFOGRAMES.

NOME E COGNOME: _____

INDIRIZZO: _____

TEL.: _____

Tagliando da spedire a C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)

INFOGRAMES

© INFOGRAMES 1992
Screenshots PC VGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/LUCASFILM per Amiga L. 69.900, PC L. 79.900

Recensita alcune pagine addietro l'indimenticabile avventura, eccoci qui, per tutti coloro che amano la frusta, ma odiano pensare, a discutere dell'arcade; che narra, sotto un diffe rente approccio, le mirabolanti avventure di Indy alla ricerca di Atlantide.

THE ACTION GAME

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

Anno 1938. Alcuni ladri hanno rubato degli artefatti dal museo del Barnett College, ma non artefatti qualunque, bensì reliquie che sembrano appartenere al continente perduto di Atlantide (per i più curiosi vedere il box dedicato) e chi, se non il nostro esploratore preferito, potrebbe mettersi rapidamente sulle loro tracce? Naturalmente i ladri non sono semplici mariuoli, ma nazisti patentati, che come loro solito cercano di recuperare l'arma definitiva per dominare il mondo. Indy non è solo nella sua ricerca: una sua vecchia fiamma, Sophia Hapgood, lo accompagna nella lotta contro i nazisti, e vi assicuro che avrete proprio bisogno del suo aiuto, perché in più situazioni sarà fondamentale per portare avanti l'avventura.

La visuale è in 3D isometrica, e fortunatamente, al contrario di alcuni predecessori, avrete la possibilità di vedere il piano di gioco da quattro differenti angolature, evitando così di non riuscire a trovare degli oggetti perché nascosti dietro le colonne o simili.

Lo schermo di gioco è delimitato da una cornice contenente una sorta di bussola che vi permette di orientarvi nell'ambiente circostante, un orologio che vi segnala il tempo ancora a disposizione, un'icona rappresentante il personaggio che state controllando, una finestra con il livello di energia e infine un'icona che sta a indicare l'oggetto che state correntemente utilizzando. Le locazioni da esplorare sono molto estese e vanno da Montecarlo al sottomarino con cui i nazisti intendono partire per Atlantide fino a giungere ad Atlantide stessa (o almeno una delle isole in cui potrebbe essere localizzata quest'ultima) e ci metterete non poco tempo per esplorarle tutte.

Ma l'Action Game di Indy non è solo uno spara e fuggi, anzi, il gioco è costellato di puzzle e trabocchetti che vi faranno usare intensivamente il vostro cervello... ebbene sì, nel cappello vi stavo prendendo in giro!

Andrea Orchesi

STORIE DI ATLANTIDE

Prima di tutto, dov'era Atlantide? Studi più o meno attendibili avrebbero dimostrato che essa sorgeva tra l'Europa e l'America del Nord, nel mezzo dell'oceano Atlantico. Alcuni studiosi la localizzerebbero invece nel nostro Mar Mediterraneo, altre versioni ancora la situano in prossimità del continente australiano. C'è invece chi dice che sia proprio sotto la redazione... Bah.

Quando e come è scomparsa Atlantide? Difficile da stabilirsi; pare però che il diluvio universale, curiosamente presente in diverse forme diverse, in tutte le religioni, sia stato la conseguenza dell'inabissamento del continente mittel-oceanico.

E ora la domanda più interessante: che civiltà abitò Atlantide, e come si distrusse? Si dice che gli Atlantidei avessero raggiunto livelli di civilizzazione incredibili (tanto per darvi un'idea si pensa che la distruzione di Atlantide avvenne per un'esplosione nucleare e che i dischi volanti siano una creazione del popolo del continente scomparso) e che alcune invenzioni dell'epoca fossero direttamente derivanti da Atlantide.

E ora dov'è Atlantide? Forse sul fondo dell'oceano o forse solo nella fantasia di tanti filo-storici e scrittori.

Gli Atlantidei erano alieni? Atlantide è mai esistita? Marco mangia la Nutella? Bah, probabilmente non lo sapremo mai.

Amiga PC

Dopo aver visto la sensazionale avventura della Lucasfilm è veramente difficile affrontare l'ipotesi di doversene staccare per giocare all'arcade... Ma non lasciatevi trarre in inganno da una simile affermazioni, è più per meriti dell'adventure che per demeriti dell'Action Game. Tecnicamente il gioco è discreto, la visuale isometrica funziona benone e la possibilità di cambiare l'angolo di vista è sicuramente azzeccata. Per quanto riguarda il livello di difficoltà m'è sembrato abbastanza ben calibrato, garantendo una sfida impegnativa e abbastanza prolungata. Entrati nell'ottica di un gioco arcade può comunque considerarsi apprezzabile, anche se io, come tutti, non appena finita la recensione mi ributto a capofitto nell'adventure...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%

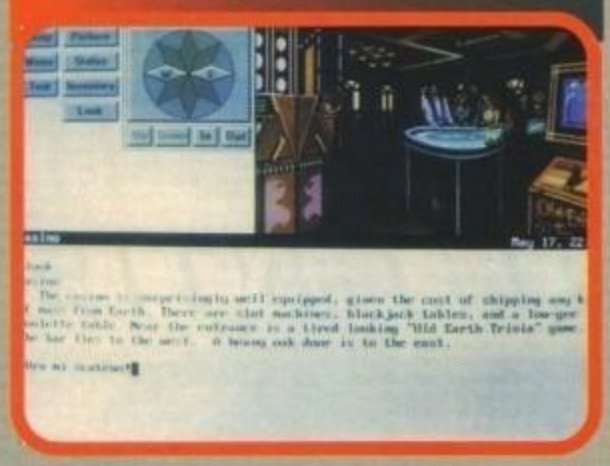
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE/LEGEND per PC

Frederik Pohl è ben noto a chi legge fantascienza (abbinato o no a Cyril Kornbluth) e tanto per cambiare i programmatori della Legend hanno tratto da una sua opera un nuovo videogioco.



FREDERIK POHL'S GATEWAY™

The Animated Interstellar Adventure

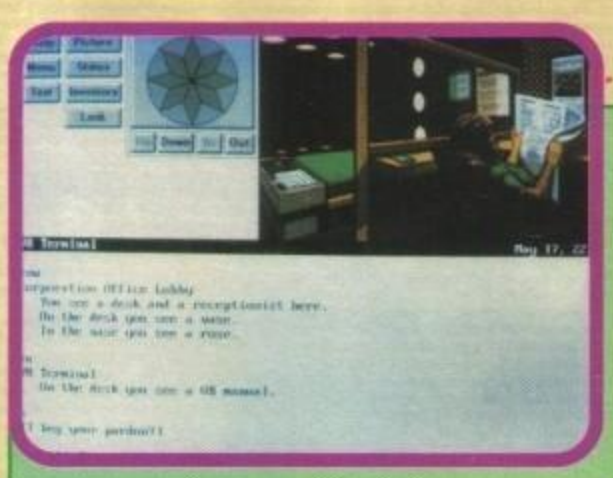
Dopo decine di conversioni cinematografiche più o meno orride, una conversione da libro è una novità interessante: essendo un appassionato di fantascienza il nome di Pohl mi è noto, anche se altrettanto non posso dire del libro in questione. Il motivo è presto chiarito: vere e proprie orde di videogiochi da recensire e tonnellate di libri scolastici si sono frapposte tra me e una vita spensierata fin da quando uscii dai luminosi tempi del liceo. Anni beati, quelli: si studiava poco, ci si svagava molto, fioccavano i cinque nel primo quadrimestre (che nel secondo si tramutavano addirittura in nove; in matematica mi è successo), le ore di ginnastica erano una pacchia sibaritica, per tacer delle frenetiche attività pomeridiane. E durante i tre mesi di vacanza si gozzovigliava a base di birra e pupe, si mangiava la pizza "alla morto di fame" nei cimiteri (!), si guardavano film disgustosi tipo "Creepshow 2", si facevano varie cosette poco edificanti, e soprattutto certe giocate pazzesche con il 64, iniziando alle otto di mattina per finire solo verso le undici di sera. In simili circostanze venivano coniate le più pittoresche imprecazioni: una volta stavo giocando a Zoids, ed ero prossimo alla vittoria dopo una misera decina di ore ininterrotte (a parte un pranzo-turbo a base di wurstel fritti con l'aceto), quando il 64 era "saltato" senza speranza per il troppo caldo; potete fa-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cilmente immaginare fino a che distanza mi abbiano sentito ululare di rabbia.
Queste circostanze felici favorivano anche autentiche abbuffate di libri, divisi tra narrativa e fantascienza: durante le pennichelle delle ore calde, il cestino dei libri letti si arricchiva di vittime più o meno illustri, e uno dei tanti nomi su quelle copertine era appunto Fred Pohl.
Al giorno d'oggi, purtroppo, non posso più permettermi quindici ore filate di goduria videoludica: proprio in questo periodo, dopo aver eroicamente resistito alle lusinghe di tanti titoli recensiti, mi sono lasciato sedurre da Planet's Edge, e (non l'avessi mai fatto!) ne è emersa una faccenda al limite del fantozziano. Massi-

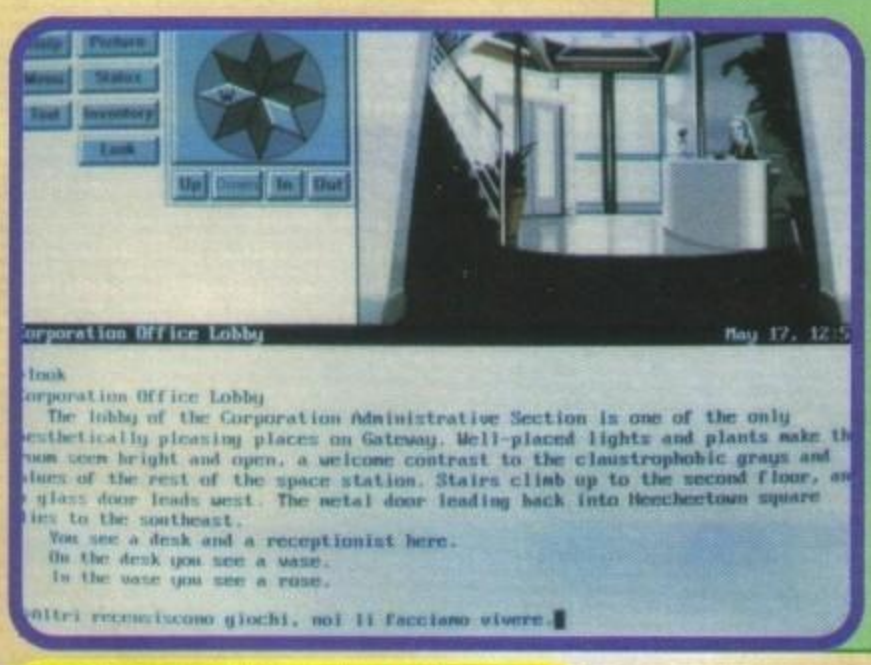


TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%

PC

Per la prima volta nella mia lunga carriera, ecco un gioco che funziona veramente in grafica SuperVGA 800X600/16 colori. Ma non per questo (e ci mancherebbe altro) sono state dimenticate le risoluzioni inferiori; il programma ne usa in effetti due, un modo MCGA a bassa risoluzione per le sequenze grafiche e un modo VGA ad alta risoluzione per il gioco vero e proprio. E' proprio quest'ultimo che mi lascia perplesso: al giorno d'oggi vanno di moda le avventure grafiche dinamiche pilotate dai due tasti del mouse, con l'interfaccia utente strizzata al minimo indispensabile; in questo panorama ci vediamo proposta un'avventura dove bisogna scrivere manualmente tutti i comandi, senza possibilità di abbreviazione e con l'obbligo di porre tutti gli articoli al posto giusto. L'aiuto fornitoci dalle liste di termini è relativo (si fa prima a scrivere i verbi "strani" che a cercarli nella listona), e l'ambiente grafico ha una cert'aria di programma compilato, resa soprattutto da alcuni sfarfallamenti. L'avventura in sé è piuttosto interessante, con un valido supporto grafico e un livello di difficoltà ragionevolmente elevato; in sostanza questo è un gioco estremo, che piacerà decisamente o sarà decisamente rifiutato. Riceverà l'apprezzamento degli appassionati e il disgusto delle nuove leve assuefatte alla semplicità; la presenza del libro di suggerimenti nella confezione rinforza questo giudizio: certuni lo troveranno detestabile e tentatore, altri lo useranno estensivamente trasformando il gioco in poco più d'un film digitale. Giudicate voi, quindi: il globale tiene conto solo della qualità.



mo tre ore filate di gioco, con odiosissime interruzioni continue: Tizio mi telefona per sapere se voglio unirmi a lui in un'impresa illegale, Caia mi chiede perché non sono venuto al concerto con lei, Sempronio mi asfissia con quesiti tecnici, Max ha bisogno di venti pagine entro due giorni, il televisore va in fumo, la lavatrice si rompe e allaga la casa, la corrente salta, e via così; per fortuna che la vittoria ha posto fine a questo incubo (un altro morde la polvere). Così stanti le cose, capirete che l'argomento libri è sconsolante: la mia libreria geme sotto il peso di volumoni scientifici che gridano vendetta se passo troppo tempo in laboratorio col PC o fuori casa; che cosa mi rimane, quindi? Solo i ricordi: ciò che ho fatto, e, quel che adesso importa, ciò che ho letto. Eccovi spiegato molto in breve perché conosco Pohl e non Gateway, e adesso via con la recensione. Gateway è un'avventura grafica pilotata dal tradizionale sistema a frasi. L'ambiente d'uso è esso stesso grafico, in guisa da richiamare vagamente Windows (ma Alice in Wonderland è in tal senso più rappresentativo), o titoli come Legend of the Sword e Deja vu 2. Il quadrante nord-est del monitor è occupato dall'immagine che vedete, e nel resto del video troveremo una rosa dei venti, le icone di controllo principali, il listone dei verbi e la sezione dell'inventario. L'immagine è in certo modo dinamica: si modifica in conseguenza di certe azioni (appaiono personaggi, prendete oggetti...), mentre il listone dei verbi è diviso in due: una corta prima parte con i verbi essenziali e una fluviale seconda parte con tutti gli altri verbi che il gioco comprende. La lista dell'inventario è invero curiosa: invece di indicare gli oggetti in vostro possesso, cita proprio tutti quelli presenti, siano essi posseduti da voi o da altri, eccezion fatta per quelli "invisibili" da scoprire (gli oggetti nel cassetto sono ormai un classico del genere). Le frasi possono essere composte sia pigliando i pezzi dalle liste sia scrivendole per esteso; per facilitarvi, il listone dei verbi mostra articoli e congiunzioni dopo aver scritto un verbo. La storia? Semplicemente, siamo in un futuro non tanto lontano, con la Terra sull'orlo del collasso: troppa gente, risorse dilapidate, inquinamento eccessivo. Un incredibile colpo di fortuna ha portato alla scoperta di una stazione orbitale (nomata Gateway) costruita da una razza avanzatissima estintasi mezzo milione d'anni fa; ad essa erano attraccate varie navi spaziali in eccellenti condizioni, fornendo alla specie umana un superbo trampolino di lancio verso le promesse del cosmo. Voi siete un "pesce", così sono sdegnosamente chiamati su Gateway le reclute della Corporazione Stellare. Il vostro compito è scoprire nuovi mondi usando le navi costruite dagli alieni: un'impresa certamente rischiosa, ma infinitamente più allettante del restare su una Terra ormai invivibile. L'avventura vi porterà a scoperte sorprendenti nei pianeti più strani, con parentesi di realtà virtuale. Siete pronti a tuffarvi nel mare di stelle senza battere la capoccia in qualche buco nero

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/CINEPLAY per PC

FREE D.C.!

Mentre Lucasfilm e Sierra si dannano l'anima disegnando a mano i fondali e i protagonisti delle loro avventure, c'è chi si "limita" ad assumere attori e a digitalizzarne i movimenti, per poi infilarceli nelle adventure con le storie più assurde. Mah, chissà dove andremo a finire...

Un classico esempio del frutto di questo nuovo (si fa per dire) metodo di lavoro viene dalla Cineplay e si chiama Free D.C. Free D.C. fa parte di un ancora giovane genere di giochi chiamato Cinematic Adventure, che annovera fra le sue file giochi come Count Down e Martian Memorandum, ma generalizzando un po', potremmo infilarci dentro anche il più famoso Heart of China della Sierra/Dynamix.

Ma cos'è esattamente una avventura cinematica? Presto detto: invece di disegnare a mano, su carta o su schermo, gli ambienti, i protagonisti, e ogni altro aspetto grafico del gioco, si prendono attori professionisti e non, e li si riprende mentre si muovono e interagiscono con l'ambiente. In pratica sembra di essere parte (attenzione perché ho detto sembra) di un film di cui possiamo tessere le fila secondo le nostre abilità di interazione e di sopravvivenza ai pericoli.

Un'altra introduzione lunga e pallosa? No, questa è molto più interessante, anche perché ora viene il bello: quelli della Cineplay non si sono limitati a digitalizzare attori (e solo per questo sono state necessarie più di 40 persone), ma hanno anche creato dei personaggi subumani con il metodo Claymation (avete presente le noci della California dell'omonimo spot? Ecco, quello è un esempio della tecnica Claymation), e devo dire che il risultato, sul piano grafico, è davvero soddisfacente.

E ora eccoci alla storia. Il mondo (da quello che ho capito da un allucinante libretto di istruzioni a mò di passaporto) è ormai di possesso delle macchine, e i pochi umani rimasti sono raccolti in uno zoo, dove sono controllati da vari tipi di robot: i Keepers, gli automi che badano alle varie necessità umane quali mangiare, bere, ecc. e che sono in diretto contatto con il direttore; i Red Knights che sono designati al mantenimento dell'ordine, e quanto dico mantenimento dell'ordine intendo immediata "termination" per qualsivoglia atto non conforme alle regole; i Funnelheads, che ripuliscono lo zoo e i Tourbots, che danno informazioni di carattere storiche a turisti e abitanti.

Le attività permesse agli abitanti sono (cito testualmente l'assurdo manuale): colpire una sfera bianca con un bastone e correre sulla terra (e questo è il baseball, ok?); tirare una grossa sfera marrone attraverso un anello (hei hei, questo è il basket!); colpire una sfera gialla sopra una piccola rete (se ne sapete qualcosa fatecelo sapere perché abbiamo qualche difficoltà... potrebbe essere il tennis, ma non si sa mai). Oltre agli sport, gli "ospiti" possono visitare antiche costruzioni appartenenti all'epoca del Dominio Umano (chi ha scritto questo manuale deve avere qualche tara), come la Casa Bianca, il museo di storia americana, il Lincoln Memorial e altri interessanti luoghi. Se poi vogliono mangiare o bere non devono fare altro che chiedere ai Keepers una bottiglia di "costoso liquido rosso o altre bevande fermentate" (mi correggo, il colpevole del manuale è meglio che venga internato) o altre prelibatezze ricostruite apposta per loro.

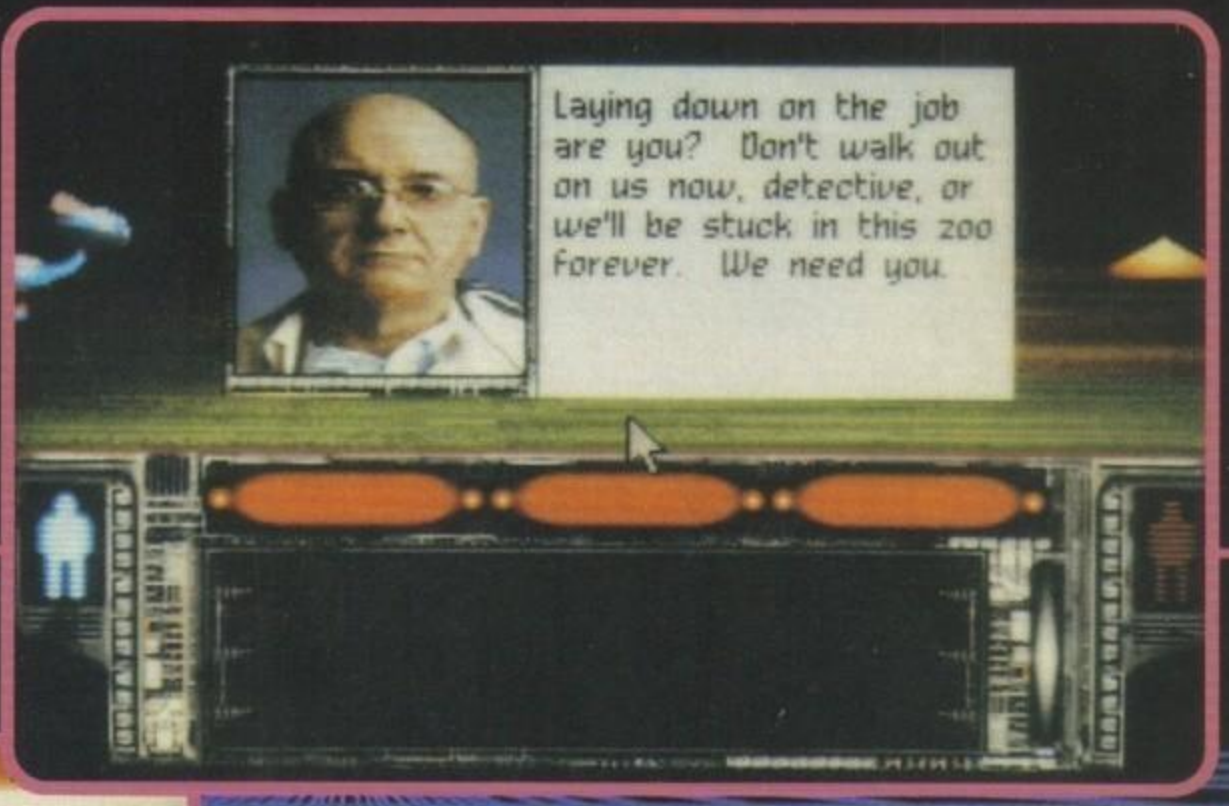
Quando tutto lo zoo sembra essere perfettamente gestito ecco che un umano si mette a fare il sovversivo, e comincia a sabotare robot e a compiere altre piacevolezze. Dato che gli automi sono estremamente stupidi, ecco che il compito di rintracciare il criminale, entro

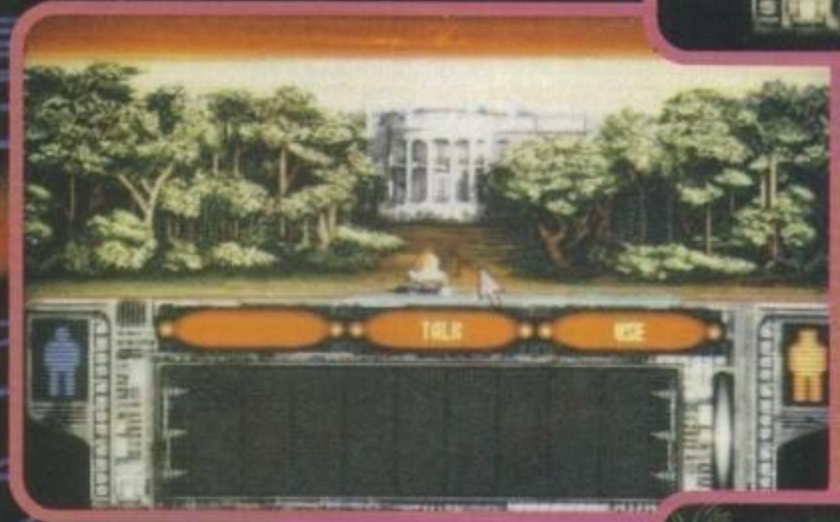
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dodici ore per giunta, spetta ad un investigatore umano privato, e guarda caso quell'umano siete proprio voi!
A vostra disposizione avete un robot tuttofare che risponderà ai vostri quesiti sullo strano zoo e che vi trasporterà in giro come un cavallo (più esattamente è scomodo come un cavallo), e soprattutto una pistola laser che vi servirà nei momenti più caldi del gioco.
Ma le novità più salienti arrivano con l'interfaccia: invece di utilizzare i soliti comandi stile Lucasfilm o Sierra, la Cineplay ha pensato bene (e qui una punta di ironia non guasta) di rendere utilizzabili solo le tre o quattro icone indispensabili per la azioni che potrete compiere in quel momento, mentre le altre si accendono man mano che ne avrete bisogno. L'icona più importante





è, stranamente, quella che vi permette di parlare con gli abitanti dello zoo: in effetti tutto il gioco è basato sull'interazione di vostro personaggio con i robot e gli uomini della riserva umana, minimizzando l'importanza dell'azione più diretta e frenetica. Quando vorrete parlare con qualcuno non avrete le solite frase fatte, e non dovrete porre domande o digitare risposte in inglese, ma avete una scelta di un tot di umori disponibili, in base ai quali il programma elabora le sentenze del vostro alter ego digitale.
Free D.C. è sicuramente un gioco per chi ha molta pazienza, perché oltre che parlare per un buon 90% del gioco non farete altro.

Andrea Orchesi

PC

Beh, oltre a declamare il sistema di interazione coi personaggi e ad assaporare le animazioni digitalizzate, proprio non so che dire. Mi spiego, come si può divertirsi se il massimo dell'azione consiste nel parlare, e nemmeno in maniera soddisfacente? Ok, ok, ogni tanto si deve sparare qualche colpo, ma non basta per fare di un gioco molto noioso qualcosa di accettabile. Probabilmente vi divertirete per la prima mezz'ora cercando di vedere tutte le animazioni presenti nel gioco poi lo butterete in un cassetto senza guardarlo più. Per di più il manuale è anche tremendo!!!
Bah, sarà che sul computer vicino al mio sta girando Indiana Jones and the Fate of Atlantis, ma questo Free D.C. proprio non mi dice niente. Ed è un vero peccato, perché, è proprio il caso di dirlo, le potenzialità erano notevoli...

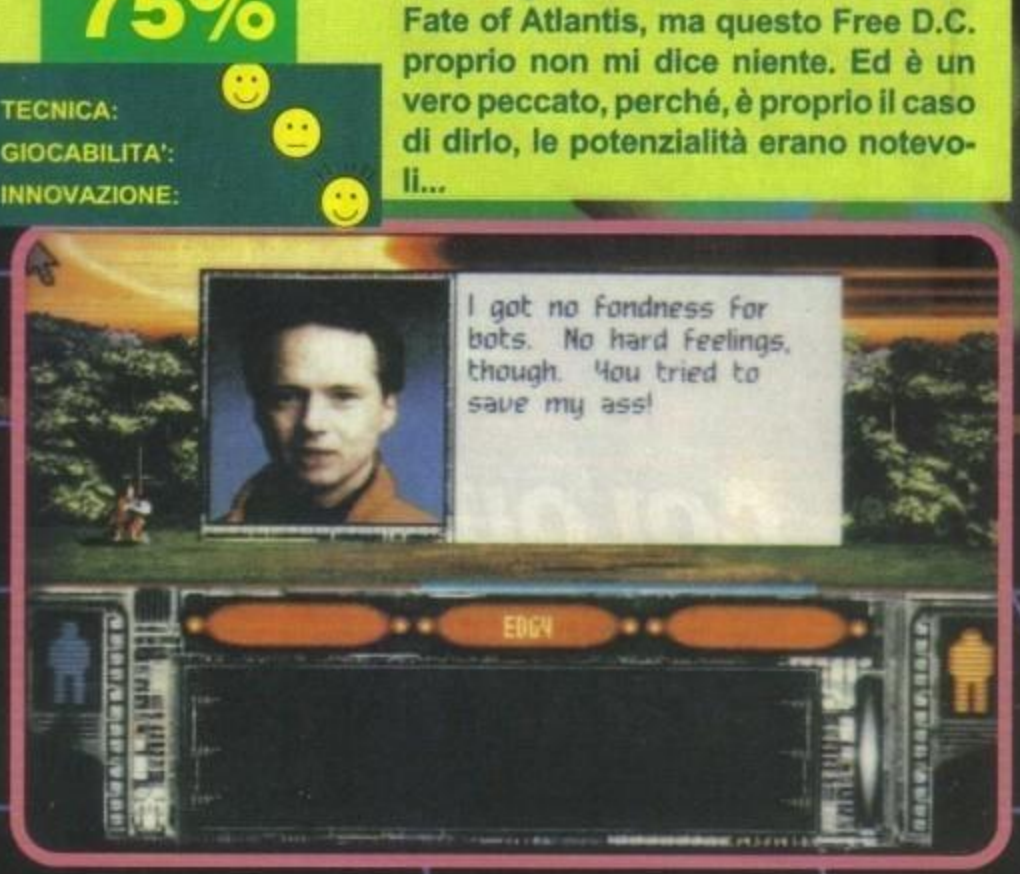
GLOBALE
75%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

F O R S E

NON TUTTI SANNO CHE...

O meglio, ormai lo dovreste sapere, visto che ne abbiamo parlato sullo scorso numero all'interno delle Voci Di Corridoio, ma Free D.C. è l'ultimo lavoro dell'autore dell'indimenticabile Defender Of The Crown... E se proprio volete sapere è anche il protagonista del gioco!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

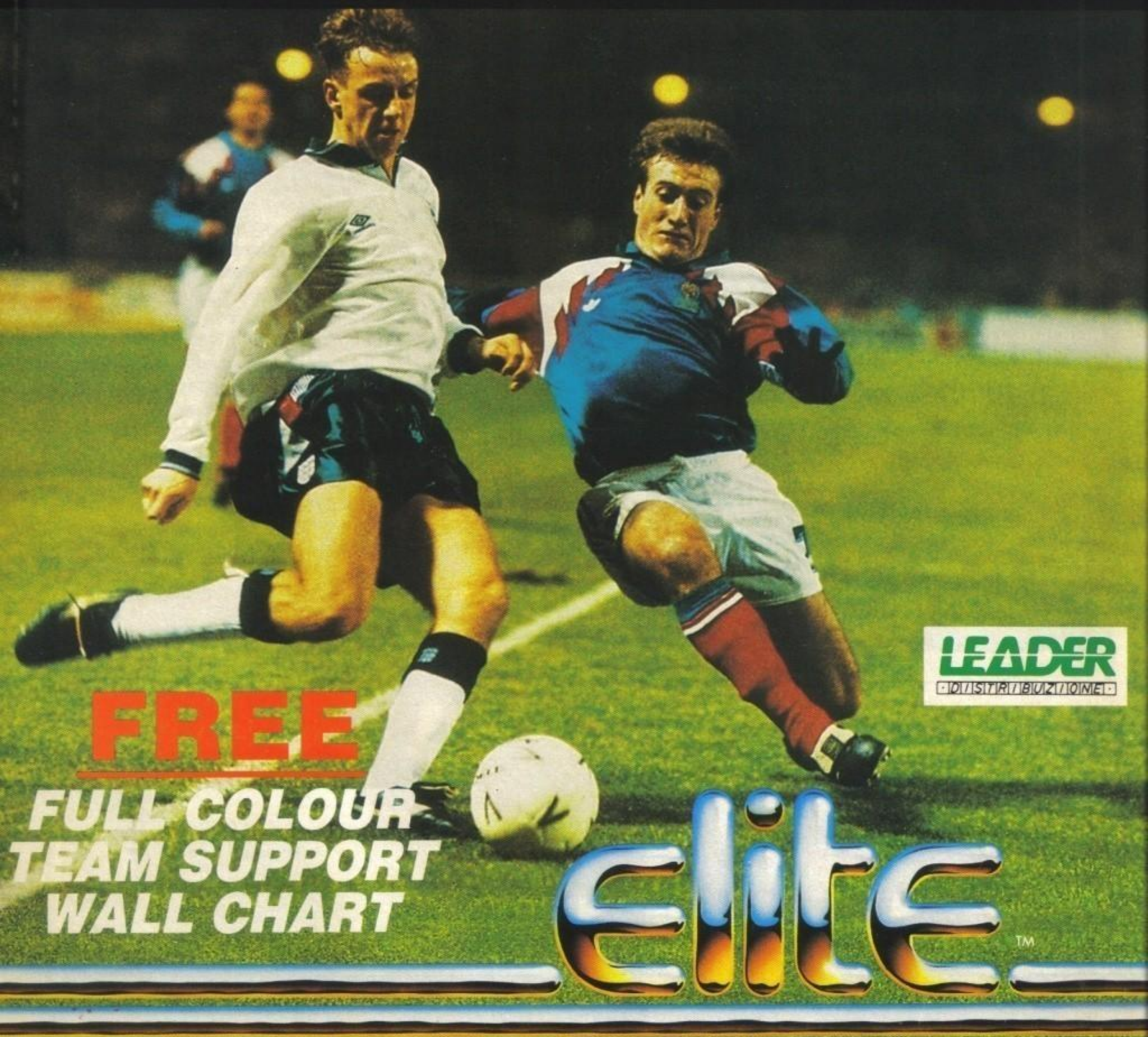
http://www.oldgamesitalia.net/

EUROPEAN CHAMPIONSHIP™

TECMO™

1992

© 1992, 1989, Tecmo Limited, Japan



FREE

FULL COLOUR TEAM SUPPORT WALL CHART

LEADER DISTRIBUZIONE

elite™

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo:
TGM MAIL. Xenia Edizioni-Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

Dopo la pausa del mese scorso, durante la quale ho lasciato temporaneamente la penna ai vari redattori, mi sono ritrovato di fronte ad una mole di lettere veramente impressionante, avete presente un cartone formato televisore 24 pollici pieno zeppo... Ecco, straripante! Una tale moltitudine ha come sempre riproposto l'inesauribile dilemma di quali pubblicare in forma estesa, quali in forma synthetica e quali non pubblicare affatto... senza che per questo tali missive siano da considerarsi meno interessanti in senso assoluto, ma, una volta scartata l'ipotesi della "pubblicazione integrale totale" (per dirla alla "Wargames"), una cernita si rende quantomai inevitabile, e come tutte le selezioni è intrinsecamente destinata a promuovere taluni e "bocciare" talaltri. Però non abbattetevi, lo spazio c'è (per quanto non troppo abbondante, ma si tratta di esigenze distributive che non dipendono dalla mia volontà), e vedrete che prima o poi verrà anche il vostro momento per vedere il vostro nome pubblicato...
Detto questo vorrei innanzitutto tranquillizzare tutti coloro che hanno inviato materiale per il Talent Scout, ne è già arrivato tantissimo (a questo punto attendo con impazienza il "gioco redazionale" della McKensi Software!), ma preferisco attendere ancora un mese e prepararne una puntata speciale sul prossimo numero. Ringrazio poi Fulvio Fontana per la nuova e bellissima opera d'arte (ricordate la vecchia pagina dell'indice?) che verrà anche in questo caso utilizzata come fondino da qualche parte all'interno della rivista settembrina.
Esplicati in questo modo i primi due pensieri che mi sono venuti in mente, lascio finalmente la parola a voi...

AMIGA VS PC (ATTO I)

Stratosferica redazione di TGM,
Sono un possessore di un Amiga 500 ed è la prima volta che vi scrivo, e lo faccio per rispondere all'editoriale di Stefano Gallarini in TGM numero 41.
Da quello che ho letto sembra quasi che per te, Stefano, l'Amiga sia un computer ormai finito, destinato a perire sotto la pressa dei PC compatibili e che non abbia più un futuro.
Bè, devo dire che non condivido completamente quello che dici: certo, i computer compatibili utilizzano grafica VGA a 256 colori, ma anche l'Amiga ultimamente è progredita per quanto riguarda la grafica e te lo posso facilmente dimostrare. Ora escono sempre più giochi che vanno ben oltre i 32 colori standard che di solito l'Amiga usa (non esageriamo, i 32 colori rappresentano ancora più un'eccezione che la normalità, ndR) e ti posso fare degli esempi: Projext-X in certi livelli usa 64 colori, Titus the Fox usa 64 colori, Agony usa 144 colori (questo numero non è sparato a caso: l'ho visto nel demo non giocabile che mi aveva dato tempo fa un mio amico e in questo demo appariva la scritta "Over 144 colors simultaneously on screen"), per non parlare poi di Links della U.S. Gold che se veramente supporterà la grafica HAM almeno dal punto di vista grafico sarà sicuramente superiore alla versione PC. E non ci si deve dimenticare di Jim Power in Mutant Planet che, secondo la vostra preview, userà addirittura più di 200 colori.
Capisco perfettamente il tuo stato d'animo e anch'io sento la morsa dei PC che ci sta restringendo sempre di più. Quando vedo le recensioni dei giochi per compatibili resto per un attimo estasiato dalle foto, ma l'uscita dei suddetti giochi poi anche per Amiga fa sperare in un futuro comunque sempre più roseo.
In ogni caso voglio precisare una cosa: il mercato dei compatibili in questi ultimi anni è progredito a dismisura, sono stati fatti i nuovi processori, è nata la VGA, hanno inventato le schede sonore mentre il mercato dell'Amiga è rimasto quasi fermo e quel poco che hanno inventato l'hanno immesso sul mercato a prezzi esorbitanti. Un esempio: l'hard disk A590 da 20 mega costa ora sulle 900 mila lire, mentre un hard disk per IBM della stessa capacità costa meno della metà.
Proprio per questo fatto i giochi per PC funzionano in gran parte solo con l'hard disk e quindi, per la gran quantità di memoria disponibile, sono quasi sempre giochi fantastici. Riguardo all'Amiga invece, per gli alti prezzi degli hard disks, i giochi sono sempre tecnicamente limitati se confrontati con quelli per IBM, poiché devono funzionare su floppy.
Se tutti gli Amighisti avessero il disco fisso e le case di software lo usassero sempre, allora sono sicuro che anche l'Amiga potrebbe usare tranquillamente i 256 colori e competere con i computer che già li usano.
E' tutto qui il discorso: le periferiche per PC sono diffuse ed economiche e quindi i giochi le possono usare dando risultati straordinari.
Con la diminuzione dei prezzi il problema si risolverebbe, come dici anche tu alla fine del tuo commento.
L'ultimo aspetto che vorrei toccare (ultimo perché non voglio annoiarvi) è questo: quanto è attualmente sfruttato l'Amiga? Secondo me è inutile che i PCisti dicano che loro hanno giochi più belli e veloci; questo sarà anche vero, ma ciò proviene dal fatto che l'Amiga non è sfruttato al massimo, ci sono pochissimi giochi che usano la grafica HAM, il blitter è usato molto poco.
Se l'Amiga fosse spremuto a dovere come il PC per gli MS-DOSiani non ci sarebbe più scampo.
E voglio citare una frase letta tempo fa nella vostra Posta: "L'Amiga è una macchina concettualmente superiore!". Ora non mi ricordo chi era il lettore che l'ha scritta ma posso dire che secondo me questa persona è la più saggia della Terra. Invito tutti i lettori a far sapere la loro opinione poiché sarei felice di leggere sulla mia rivista preferita cosa ne pensate di questo argomento.
Alla prossima,
Cristian Rizzi
P. S. Scusate la serietà della lettera: la prossima volta sarà diversa!

La Posta è sempre stata, a memoria d'uomo, caratterizzata da aspre polemiche e perpetui conflitti. S'era cominciato con Commodore e Spectrum, poi Amiga e Atari, quindi ci si sono messe pure le console, e adesso lo scontro fra Amiga e PC. Premesso che non mi sembra il caso di ricadere nei soliti bisticci infantili ("Il mio è meglio del tuo..." "Amiga di lì, Pc di là...), ho come l'impressione che questo diverrà uno degli argomenti di maggiore attualità, staremo a vedere...

EMOZIONI

"When I Look Into Your Eyes
I Can See a Love Restrained
But Darlin' When I Hold You
Don't You Know I Feel The Same

'Cause Nothin' Lasts Forever
And We Both Know Hearts Can Change
And It's Hard To Hold A Candle
In The Cold November Rain..."

Parole confuse nella pioggia mistica ed impertinente di questa fredda giornata novembrina. Note ricordate per alcuni attimi, i piedi umidi, le mani perse nelle profonde tasche "Quando?".
Le strade sempre uguali, le persone, sempre le stesse, auto volanti, tecnologia e pubblicità, e poi che altro?

"We've Been Through This Such A Long Long Time
Just Tryin' To Kill The Pain...".

Già: Troppo tempo, solo ad aspettare. Chi? Che Cosa? E poi Perché?... "Quando?". Non ne posso

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!

prezzi IVA inclusa

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per soddisfare qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50 Mhz! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, miditower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb, inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors, accessori, Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1 Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3,5" 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick,hard disk da 40 Mb,tastiera italiana monitor VGA, scheda video VGA 800x600 testato e garantito 12 mesi **LIT. 1.300.000**
IN OMAGGIO: Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin, Joystick a microswitch!!!
TELEFONATE PER PREVENTIVI GRATUITI IMMEDIATI!!!

INOLTRE

VXL 30 25 MHZ per A500 e 2000
Lit. 584.000

VXL 30 40 Mhz per A500 e 2000 con coprocessore matematico 68882
Lit. 1185.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000
LIT. 299.000

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA

AMIGA 500 e 500 PLUS

512Kb no clock	Lit. 65.000
512kb + clock	Lit. 78.000
512kb esp. a 2Mb con clock	Lit. 95.000
1 Mb per A500 plus	Lit. 150.000
1,5Mb int. exp. a 4Mb +clock	Lit. 259.000
2 Mb int. exp. a 4Mb +clock	Lit. 299.000
2,5 Mb int. exp. a 4Mb +clock	Lit. 339.000
3Mb int. exp. a 4Mb +clock	Lit. 379.000
4Mb int. con clock	Lit. 459.000
6Mb int. con clock...**NOVITA'**	Lit. 843.000
8Mb SUPRA esterna, passante	Lit. 999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb	Lit. 340.000
4Mb espandibile a 8Mb	Lit. 500.000
8Mb	Lit. 799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns	Lit. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMANN, CANON, KODAK
accessoristica specializzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, SOFTARE GRAFICO PROFESSIONALE
Richiedete il nostro catalogo GRATUITO !!!
APERTI DALLE 9 ALLE 19:30
ORARIO CONTINUATO

DISPONIBILE IL NUOVO CD ROM PER AMIGA 500 A 570!!
Telefonare Per Informazioni

VIDEO BACKUP SYSTEM
Una eccezionale alternativa per salvare grandi quantitativi di dati. Il sistema permette di salva re files, directories, dischi e se necessario anche back-up di hard disks, senza alcuna difficolta', Utilizzando un VIDEOREGISTRATORE Ogni videocassetta VHS da 240 minuti offre uno spazio pari a circa 200 MB!! Un disco AMIGA puo' essere salvato/caricato in circa 1 mi nuto. Il sistema inoltre permette di scegliere in caso di back-up, la registrazione dei soli files modificati dopo l'ultimo back-up eseguito.
IMPORTANTE!!! l'uso del VIDEO BACKUP non richiede il possesso di alcun Hard Disk. La con fezione comprende anche una videocassetta con oltre 160 MB di software PD!!!!!
Lit. 199.000

CONSOLES

Megadrive Pal	Lit. **266.000**
Megadrive Scart	Lit. **256.000**
Gamegear	Lit. **248.000**
SuperFamicom	Lit. **450.000**
Neo Geo (32 BIT)	Lit. **699.000**
Mega Cd Rom con 2 giochi	Lit. **799.000**
Gameboy	Lit. **155.000**

HARD DISKS

INTERNI PER A500/A2000 -NOVIA-
Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON UTILIZZA SLOT (A2000)

-20 Megabytes	Lit. **499.000**
-40 Megabytes	Lit. **699.000**
-60 Megabytes	Lit. **1.199.000**
-85 Megabytes	Lit. **1.499.000**

INTERNI PER A500/A2000-NOVIA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato!!!!!!

-20 Megabytes/ADSPEED	Lit. **899.000**
-40 Megabytes/ADSPEED	Lit. **1.099.000**
-60 Megabytes/ADSPEED	Lit. **1.539.000**
-85 Megabytes/ADSPEED	Lit. **1.799.000**

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-
Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DF!: elettronico che permette di riconoscere automaticamente il primo drive esterno come DF0: nessuna saldatura!!!!!!

-52 Megabytes	Lit. **849.000**
-105 Megabytes	Lit. **1.259.000**
-120 Megabytes	Lit. **1.379.000**
-240 Megabytes	Lit. **1.989.000**

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato.

-52 Megabytes/ADSPEED	Lit. **1.239.000**
-105 Megabytes/ADSPEED	Lit. **1.649.000**
-120 Megabytes/ADSPEED	Lit. **1.769.000**
-240 Megabytes/ADSPEED	Lit. **2.379.000**

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 52Mb exp. 8Mb	Lit. **1.061.000**
GVP IMPACT II 105Mb exp.8Mb	Lit. **1.500.000**
DATAFLYER 52Mb exp. 8Mb	Lit. **945.000**
DATAFLYER 105Mb exp. 8Mb	Lit. **1.329.000**
DATAFLYER 120Mb exp. 8Mb	Lit. **1.465.000**
OCTAGON 508 52Mb exp. 8Mb	Lit. **999.000**
OCTAGON 508 105Mb exp.8Mb	Lit. **1.419.000**
OCTAGON 508 120Mb exp.8Mb	Lit. **1.539.000**

ESTERNI PER A500 AT-BUS

ROCHARD 40Mb exp. 8Mb	Lit. **919.000**
ROCHARD 80Mb exp. 8Mb	Lit. **1.099.000**
ROCHARD 120Mb exp. 8Mb	Lit. **1.299.000**
ROCHARD 240Mb exp. 8Mb	Lit. **2.099.000**

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!!

COME ORDINARE:

TELEFONO	FAX	POSTA	24 ore su 24 in B B S
051-343.504 051-343.362	051-344.906	COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA	051-347.736

SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO AMSTRAD SOFTEL

GVP point

SOFT center LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

più. E' ora di farla finita. Davvero è ora di smetterla con tutto. Basta giornate fredde, basta delusioni e poi basta parlare, respirare, pensare, vivere... basta; non qui, non qui; devo andarmene, devo fuggire... fuggire.
Mamma da piccolo, mi ricordo, mi diceva sempre di spegnerlo quando ci "giocavo", diceva che ci "giocavo" troppo. "Da quante ore sei lì (Così. NdR)? Non hai niente da studiare per domani? Quando inizi a studiare? Quando? Quando?..."... quando?
E mi ci perdevo dentro, ero eroe o perdente, non importava, bastava ESSERE.
"Hai finito? Spegni, non avevi un compito in classe di matematica domani? Smettila di giocare, quando maturerai?".
... No, no... Non avete capito niente. Mai.
Mai niente. E mentre io mi perdevo in infinite avventure sempre più complesse che sempre più mi facevano sentire qualcuno, che mi davano gioia, voi...
"Hai già finito di studiare?... Ma quante ore hai passato davanti a quel coso... ti rovinerai la vista".
Ho visto con questi occhi battaglie marine e guerre nei cieli, scontri epici nello spazio, ho camminato nel tempo e corso a velocità folle, sono caduto mi sono schiantato mille e più volte e altrettante ho vinto, ho conosciuto la morte ho scherzato con le bombe atomiche, ho ucciso e salvato persone...
E voi... "Hai studiato?...". Hai studiato... Hai studiato... i compiti... i compiti... Finché un giorno è accaduto... è accaduto. Non ne posso più. Sono stanco.
Ho "giocato" troppo con la mia vita, e con il "gioco" della vita.
Forse lo sapevo che sarebbe accaduto; forse ero rassegnato a compiere il mio destino. Non so. Ora non ne posso più.
Sono nauseato... non è paura. No, quella ho imparato a non averne, è che sono stufo. Sono al capolinea.
E' triste... Ecco che chiama...
OFF.
Ciao "comp", devo andare, lei non accetta ritardi, torno stasera; ha detto che mi vuole portare in un posticino simpatico, un po' fuori, dove si mangia e si gusta "Coca Cola on the Rocks, unica!", così lei ha detto.
Ciao "comp". Quando torno magari una partita ce la facciamo ancora. E non essere geloso, ti prego, lei non è gelosa. Mi vuole bene sai, come io a te comp.
Ciao "comp", non dimenticherò cosa hai significato per me, non ti preoccupare; Turrican, Agente 4125, Lemmings, "DOTC", Pit Stop... arrivederci. Forse Addio, adesso vado da lei...
Ciao "comp".
LEO '92

PS Hei Ricki, Grazie di cuore per avere citato il mio gruppo preferito; ma la più bella è Don't Cry, Original Version. Anzi la più bella canzone in assoluto è The Great Bath. Penso che non riusciresti mai a capire di che canzone si tratta (ti prego, non offenderti se ti sto sottovalutando!). Perché non lo proponi come Quiz Musicale?

SE SON PESCI ABBOCCHERANNO

(Senza offesa, mi raccomando!)

Mitica redazione di TGM,
ho qui davanti a me il numero di Aprile e devo dire che non so proprio come reagire di fronte a certe notizie della rubrica "Voci Di Corridoio".
Il videogame su Madonna, ad esempio, sa tanto di pesce (ci voleva poi tanto? NdMax). E l'Amiga 600? La Commodore tempo fa aveva ritirato dal mercato il suo A1000 (forse perché non lo comprava nessuno), perché dovrebbe ora tirare fuori questo ibrido da1MB? (un computer da un mega che si chiama A600? Qui pesce ci cova).
E' comunque sempre molto divertente sfogliare il numero di Aprile: non sai mai se una supernotizia è un vero e proprio scoop o solo un pesce clamoroso, ma in fondo è anche per questo che mi piace TGM, essere competenti non deve per forza significare essere noiosi.
Mi diverte molto cercare di scoprire i vostri eventuali pesci, ma non vi ho certo scritto solo per questo, volevo soprattutto rispondere all' interessante considerazione fatta da Stefano nel suo editoriale: anch'io considero l'Amiga un ottimo computer, ma quando ho sentito il bisogno di lasciare il vecchio C64 (ed è stata dura separarsi da lui!) ho fatto una scelta diversa; il PC è molto più vecchio dell'Amiga, ma ha la meravigliosa possibilità di rinnovarsi e di essere al passo con i tempi. Certo che rimpiango giochi come Turrican (ma posso sempre rifarmi con l'ottimo Gods), ma un Monkey Island a 256 colori o un Indy 500 iperveloce riescono a convincermi della validità della mia scelta (per non parlare di Windows e di tutti i suoi meravigliosi accessori!).
Intendiamoci, non ho nulla contro l'Amiga, anzi, lo considero uno dei migliori computer mai realizzati, ma è destinato ad avere una fine, anche se per ora è molto lontana.
Prima di lasciarvi vorrei farvi un paio di domande:
1) Io sono un BubbleBobble-dipendente e quando ho sentito della prossima uscita di Parasol Stars ho subito cominciato a sbavare chiedendomi (e chiedendovi) se sarà prevista la versione PC (considerando che non c'é scrolling e che le animazioni non sono troppo complesse...arf, arf!).
2) Qui sotto troverete la mia classifica dei migliori giochi per il mio comp. Che ne direste di realizzare due classifiche separate per PC e Amiga?
3) Ho smarrito i codici di tutti i miei giochi, mi regalate i vostri ?
(scherzo, scherzo, non preoccupatevi!).
Antonio Rubini

P.S. "Do you play to win... Or are you just a bad loser ?". Ehi ma questo è facile: è tratto da "Domino Dancing" di quei ragazzacci di Neil Tennant e Chris Lowe, sempre impegnati nel loro negozio di animali! Comunque io preferisco altri pezzi come "It's a sin" (I've always been the one to blame) , "Heart" (my heart starts missing a beat) o il poco conosciuto "I get excited" (you get ecited too... I don't know why, I don't know why...).

Visto che secondo te l'Amiga 600 era un pesce d'Aprile leggiti la lettera successiva che puntualizza certi aspetti del nostro presunto "articolo fantasma"...
Per quanto riguarda le altre domande di Parasol Stars per PC no se ne sa ancora nulla. Le due classifiche sono una buona idea, solo che lo spazio è quello che è...

A 600 - PUNTUALIZZAZIONI

Spett.le Redazione di TGM,
Leggo da molto tempo la vostra rivista, che considero tuttora la migliore pubblicazione del suo genere in Italia.
Nel numero uscito in Maggio, avete pubblicato un interessante articolo sul nuovo computer di casa Commodore, l'AMIGA 600, evidenziandone i maggiori aspetti positivi e consigliandone l'acquisto ai lettori.
Per passione personale leggo molte riviste straniere di computer, ed è proprio da queste che ho appreso molte cose riguardanti l'AMIGA 600 che voi avete omesso nel suddetto articolo, sopratutto i difetti che la macchina si porta ancora dietro, anche se in numero inferiore rispetto al tanto criticato AMIGA 500 PLUS.
La prima cosa di cui non avete parlato (anche se abbastanza evidente dalla fotografia), è data dalla mancanza della tastiera numerica, causa di alcuni problemi di incompatibilità con i programmi che la richiedono. Poco importa finché si parla di programmi tipo "F-29", ma quando si parla di utilità del calibro di "DELUXE PAINT" (che usa la tastiera num. per il richiamo di alcune funzioni) il discorso diventa già più serio...
Altra cosa importante è la modifica dello slot posto sul lato sinistro della macchina, che rende inutilizzabili tutte le periferiche ivi collegabili, fra cui tutti gli Hard Disk e le espansioni finora realizzate per AMIGA.
Per lo stesso motivo anche il nuovissimo lettore CD-ROM A570 della Commodore NON è compatibile con l'AMIGA 600, ma solo con l'AMIGA 500...
Problemi di minore entità sono dati dalla limitata espandibilità della memoria, fissata a 2 MB (più che sufficienti per l'utente medio). Con il nuovo Amiga non si possono usare gli emulatori MS-DOS in commercio (anche se si parla di una futura compatibilità con i nuovi modelli).
Nonostante tutti questi difetti, l' AMIGA 600 è una macchina migliore dell'AMIGA 500 PLUS... però non di molto. Sicuramente non è l'AMIGA "Definitivo", lo vedo piuttosto come un modello di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

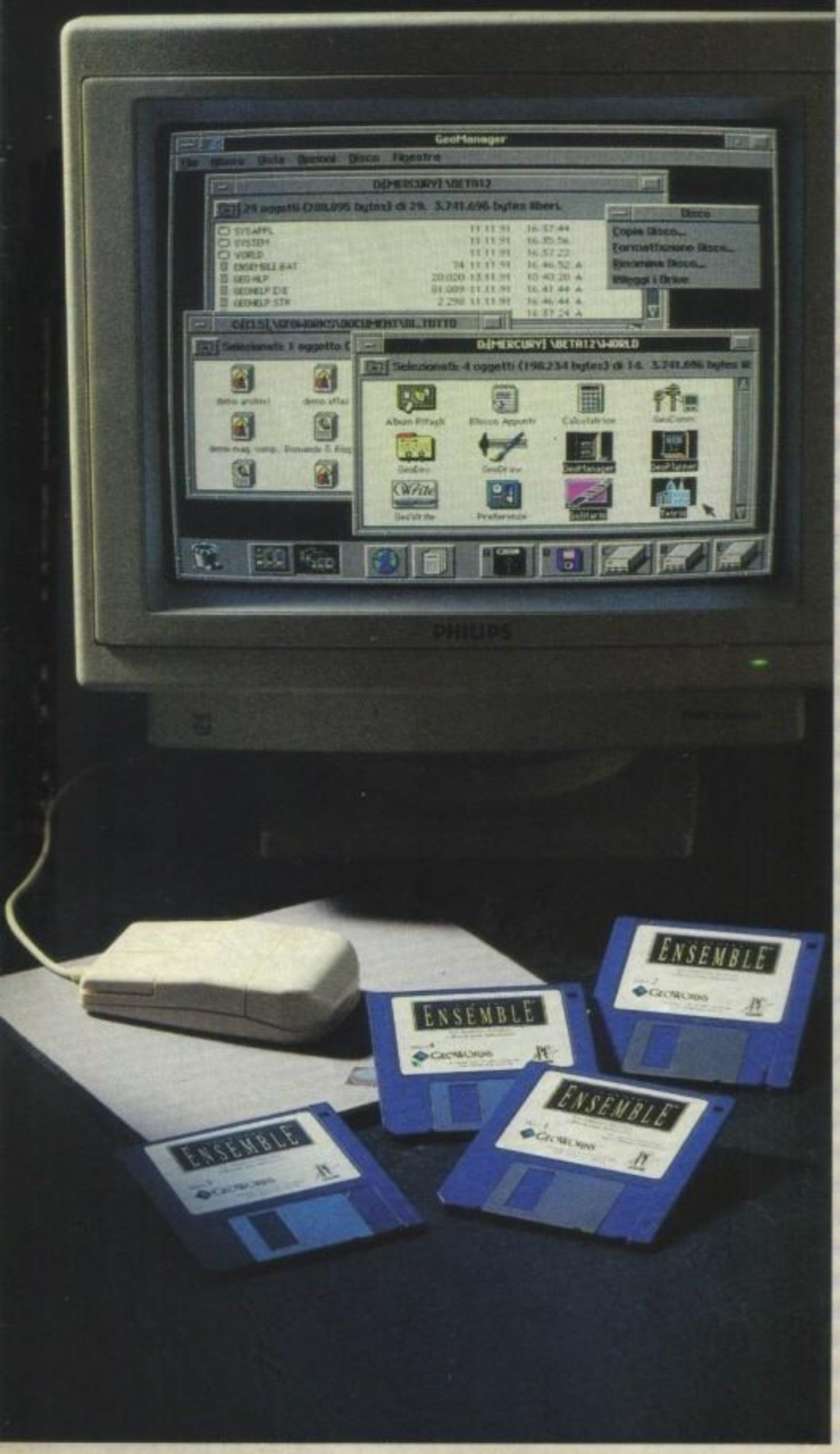
http://www.oldgamesitalia.net/

GEOWORKS

ENSEMBLE™

A GRAPHICAL ENVIRONMENT AND PRODUCTIVITY APPLICATIONS

VERSIONE 1.2



PACCHETTO INTEGRATO IN AMBIENTE GRAFICO

COMPRENDE INFATTI:
GEOWRITE-SLENDIDO PROGRAMMA DI WORD PROCESSING **(WYSIWYG)** CHE OFFRE UNA RICCA COLLEZIONE DI FONT SCALABILI DA 4 A 792 PUNTI IN DIVERSI STILI, IMPAGINAZIONE A PIU' COLONNE ED UN CORRETTORE ORTOGRAFICO CON OLTRE **300.000** VOCABOLI INCREMENTABILI.

NONCHE':
GEODRAW- FACILE PROGRAMMA DI DISEGNO ORIENTATO AGLI OGGETTI. CONSENTE LA ROTAZIONE DI IMMAGINI E TESTI. UN VERO E COMPLETO DESKTOP PUBLISHER SEMPLICE E DIVERTENTE DA USARE.
E ..... ALTRI 5 APPLICATIVI.

PIU' FACILE É IMPOSSIBILE !

GEOWORKS

PC Live

LEADER DISTRIBUZIONE

1990 FINALIST PC Magazine Award for Technical Excellence

PC Computing MVP

BYTE

*É compatibile con il task del DOS 5.0, quindi consente di mantenere attivi più programmi DOS contemporaneamente. *Supporta le reti locali Novell®, LANtastic™ e LAN Manager™.

Sistemi richiesti: IBM XT, AT, PS/1, PS/2 od altri PC compatibili al 100%; 512K RAM; Hercules, CGA, EGA, VGA, MCGA; DOS 2.0 o superiore; hard disk con 5MB di spazio libero; mouse. GeoWorks Ensemble é compatibile con oltre 400 stampanti di larga diffusione, PostScript® comprese.

CORRI IN EDICOLA!

E' DISPONIBILE

WORKING MODEL A SOLE L. 19.900!

WORKING MODEL SVOLGE TUTTE LE FUNZIONI DI GEOWORKS ENSEMBLE 1.2 CON UNA SOLA DIFFERENZA: NON DA' LA POSSIBILITA' DI SALVARE I FILE.

INVIA LA CARTOLINA ALLEGATA ALLA CONFEZIONE: USUFRUIRAI DI UN'OFFERTA DAVVERO STREPITOSA!

PER INFORMAZION

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

transizione. Non mi stupirei se fra qualche mese uscisse un AMIGA 600 PLUS e magari più tardi una versione 700. In fondo il destino di AMIGA è quello di evolversi nel tempo, come previsto già al momento della sua nascita.
P.S. :
Lo scopo di questa mia lettera è solamente quello di rendere partecipi altre persone di ciò che io a mia volta ho appreso.
Vi prego se vi è possibile, di pubblicare quanto sopra riportato, ai lettori di TGM, in fondo l'informazione è un diritto di tutti; chi ha intenzione di acquistare un AMIGA 600 è bene che sappia esattamente che cosa sta comprando... non vi pare ?
Vi ringrazio anticipatamente con un caloroso saluto!
TEX

IL DOMANDONE DEL MESE

Carissima redazione di TGM (adesso non più come prima) mi avete deluso. E sì, proprio così, nel numero 33 voi diceste che sarebbero usciti i Cavalieri Dello Zodiaco per Megadrive e che veniva convertito per tutti i maggiori formati. Ma questo purtroppo non è accaduto. Io essendo un fans sia del cartone animato sia della vostra rivista mi avete fatto rimanere molto male (testuali parole, ndR). Spero che avrete una risposta accettabile a questa bugia. In ogni caso apparte quello che è successo voglio porvi delle domande: 1) Riusciranno a far diventare l'Amiga come un PC? 2) Non si può avere una scheda grafica per Amiga a 256 colori?
Sono ormai un affezionato lettore da più di due anni e voglio continuare ad esserlo. Per favore pubblicate la mia lettera.
Ciao da Gianni Rosi

Spiacenti per la "bugia", ma ad Aprile anche in editoria non per questo ti cresce il naso (Non solo ad Aprile, comunque)... S'è trattato d'un semplice "pesce" che avevamo preparato l'anno scorso. Amici come prima?
1) Un affermato psichiatra scandivo sta approntando una rivoluzionaria terapia di gruppo ipnotica che sembra fare miracoli... 2) Riciclare tessera telefonica della Sip, possibilmente vuota, spalmare con 256 tubetti di vernice (di tonalità diverse) e inserire nel drive interno.
Ok, non ci siamo, tutta colpa di questo caldo impossibile (ieri pomeriggio s'è squagliato un dischetto sul monitor e non siamo ancora riusciti a tirarlo via...). Rivediamo le risposte, per quanto riguarda la prima domanda ti citerà una celebre frase di Ruud Gullit che mi ha fatto morire dalla risate: "Se mia nonna aveva il pisello, allora era mio nonno!". Per la seconda, l'Amiga non ha "tecnicamente bisogno" di schede per arrivare a 256 colori, dipende solo da come i programmatori sfruttano l'hardware.

INDY COMPETITION

Dopo tanti mesi e tanta gloria abbiamo, seppure a malincuore, deciso di sopprimere la rubrichetta. A quanto pare scendere sotto il muro dei 37 secondi è praticamente impossibile, ma è stata un'altra circostanza ad indurmi a prendere questa decisione. E' infatti arrivata una foto raffigurante un grandioso 36.98, peccato che la stessa foto segnalasse che si stava percorrendo il terzo giro e che il tempo dell'ultimo coincideva con la media; questo avrebbe significato due giri alla medesima velocità, cosa obiettivamente impossibile. Da qui la necessità di sospendere la gara per evidenti possibilità di facile contraffazione, complimenti comunque a tutti coloro che si sono impegnati nel corso di questi mesi, e per premiarli aggiungo anche le ultime prestazioni pervenute che sarebbero valse loro la prima fila: Alessandro Crespi 37.01, Pask Di Lision 37.02.

F1 GRAND PRIX

Dopo il giro di ricognizione di un paio di numeri fa e la partenza poi ritardata per esigenze extrasportive, la competizione ha finalmente preso inizio... Se pensate di poter far meglio, provateci! E poi inviateci una foto, che identifichi in maniera univoca il miglior tempo e il circuito sul quale stato conseguito. Per quanto riguarda le sensazionali prestazioni (1.14...) di Roberto Tomassetti e Alessandro crespi, a Monza, stiamo ancora vagliandone l'attendibilità, si ipotizza un irregolare taglio di chicane...

* PHOENIX
Roberto Lapini 1.17.529
Mirko Dav 1.17.844
Giordano Alfonso 1.17.969
Renzo Olivieri 1.18.101
Tiziano Diamanti 1.18.144
Giorgio Baldaccini 1.18.315
Luca Meacci 1.18.853
Lorenzo Seguiti 1.18.625
* INTERLAGOS
Renzo Olivieri 1.12.372
Giordano Alfonso 1.12.412
Lorenzo Seguiti 1.12.655
Alessio Vignon 1.13.172
Tiziano Diamanti 1.13.491
Roberto Lapini 1.13.825
Giorgio Baldaccini 1.14.692
Luca Meacci 1.14.731
* IMOLA
Lorenzo Seguiti 1.19.622
Giordano Alfonso 1.19.927
Tiziano Diamanti 1.20.640
Giorgio Baldaccini 1.20.643
Alessio Vignon 1.21.036
Luca Meacci 1.21.475
Renzo Olivieri 1.21.648
* MONTECARLO
Pietro Troian 1.15.715
Lorenzo Seguiti 1.16.594
Luca Meacci 1.16.749
Alessandro Pagano 1.16.864
Alessio Vignon 1.16.919
Renzo Olivieri 1.16.933
Gianluca Alliotta 1.17.208
Giordano Alfonso 1.17.344
* MONTREAL
Luca Meacci 1.16.825
Lorenzo Seguiti 1.17.087
Tiziano Diamanti 1.17.110
Giorgio Baldaccini 1.17.746
Alessio Vignon 1.18.083
Renzo Olivieri 1.18.369
* MEXICO CITY
Tiziano Badalotti 1.11.749
Lorenzo Seguiti 1.12.740
Renzo Olivieri 1.13.587
Alessio Vignon 1.13.619
Diego Di Benedetto 1.13.865
Tiziano Diamanti 1.13.994
Giordano Alfonso 1.14.357
Luca Meacci 1.14.723
* MAGNY COURS
Diego Di Benedetto 1.10.413
Tiziano Diamanti 1.11.113
Luca Meacci 1.11.164
Alessio Vignon 1.11.380
Giordano Alfonso 1.11.634
Lorenzo Seguiti 1.11.760
Renzo Olivieri 1.11.949
* SILVERSTONE
Diego Di Benedetto 1.19.379
Lorenzo Seguiti 1.19.161
Giorgio Baldaccini 1.20.620
Tiziano Diamanti 1.20.661
Renzo Olivieri 1.20.706
Luca Meacci 1.20.821
Roberto Lapini 1.21.127
* HOCKENHEIM
Diego Di Benedetto 1.33.831
Lorenzo Seguiti 1.33.647
Tiziano Diamanti 1.34.998
Giordano Alfonso 1.35.309
Luca Meacci 1.36.197
* HUNGARORING
Alessio Manuele 1.14.804
Lorenzo Seguiti 1.15.395
Renzo Olivieri 1.15.724
Giorgio Baldaccini 1.15.761
Tiziano Diamanti 1.15.938
Luca Meacci 1.16.117
* SPA FRANCORCHAMPS
Lorenzo Seguiti 1.44.543
Giorgio Baldaccini 1.47.004
Tiziano Diamanti 1.47.533
Luca Meacci 1.47.734
* MONZA
Pasquale Riccio 1.16.373
Alessio Vignon 1.16.786
Pietro Troian 1.17.681
Ivan Lapicirella 1.17.816
Lorenzo Seguiti 1.17.866
Stefano Pagliaro 1.18.575
Gianluca Aliotta 1.19.424
Pask Di Lisio 1.19.463

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Luca Meacci 1.19.672
* ESTORIL
Alessio Manuele 1.09.843
Lorenzo Seguiti 1.10.499
Giorgio Baldaccini 1.10.575
Roberto Lapini 1.10.972
Luca Meacci 1.11.080
Tiziano Diamanti 1.11.455
* BARCELLONA
Lorenzo Seguiti 1.16.118
Tiziano Diamanti 1.16.431
Alessio Vignon 1.16.963
Luca Meacci 1.17.899
* SUZUKA
Alessio Vignon 1.29.092
Lorenzo Seguiti 1.31.444
Giorgio Baldaccini 1.31.645
Tiziano Diamanti 1.31.719
Luca Meacci 1.31.992
* ADELAIDE
Lorenzo Seguiti 1.11.057
Tiziano Diamanti 1.12.133
Roberto Lapini 1.12.445
Giorgio Baldaccini 1.12.689
Luca Meacci 1.13.613
Alessio Vignon 1.13.593

TOP GAMES

1 AGONY (N-1)
2 F1 GRAND PRIX (1-3)
3 PROJECT X (N-1)
4 LEANDER (3-3)
5 PARASOL STARS (N-1)
6 ANOTHER WORLD (2-3)
7 MONKEY ISLAND 2 (10-4)
8 LOTUS II (6-9)
9 KICK OFF II (5-8)
10 APIDYA (N-1)
11 INDY 500 (8-9)
12 JOHN MADDEN FOOTBALL (N-1)
13 PINBALL DREAMS (N-1)
14 RODLAND (7-7)
15 HARLEQUIN (N-1)

Sommatoria degli ultimi quattro mesi:
1 LOTUS II 62
2 KICK OFF II 56
3 LEANDER 52
4 FI GRAND PRIX 43
5 LOTUS 43
6 RODLAND 41
7 INDY 500 41
8 ANOTHER WORLD 39
9 FIRST SAMURAI 20
10 MONKEY ISLAND 20

Sommatoria per case:
1 GREMLIN 106
2 PSYGNOSIS 84
3 ANCO 63
4 DELPHINE 45
6 ELECTRONIC ARTS 44
7 MICROPROSE 43
8 STORM 41
9 LUCASFILM 39
10 CORE 26

SYNTHETICAMENTE

Partiamo con un saluto a quel simpaticone con vaghe origine persiane, Nikrooz Hosseini, ti ringrazio per i racconti (vi basti il titolo: Budino Atomico), anche se no sono riuscito a farli leggere a nessuno... Hai presente del dischetto squagliato di cui si parlava nella risposta al domandone del mese, ecco...
Rispondo subito ad alcuni quesiti di Jake Neuroroberts, per quanto riguarda Pro Tennis Tour 2 per PC mi sembra strano che non ci sia un'opzione con la classifica, mi sembra proprio che in quella Amiga ci fosse. Di programmi tipo Amos su PC, almeno di quel livello, ancora non ce ne sono, ma credo che una conversione stia venendo presa in considerazione. Per Star Trek credo proprio che ti abbiamo risposto in modo esauriente qualche numero addietro.
Ringrazio Marco Alfano per aver accolto la mia richiesta relativa ai vostri giudizi sui giochi da noi recensiti, come già detto credo che questo sia il modo migliore per verificare "unilateralità di vedute" nelle votazioni. Da Final Blow in poi non mi sembra però ci siano state grosse polemiche sui voti percentuali, in ogni caso fatevi sentire; è una cosa che ci interessa molto.
Saluto Luca Maraldi, la penso come te, anche se avere questo non vuol dire per forza perdere certi valori ai quali bisogna comunque attenersi. Non ho pubblicato la lettera perché non ho ritenuto queste pagine lo spazio più idoneo per farlo senza cadere in facile ipocrisia o superficialità. Fatti sentire.
Dopo la proposta sul videogioco di Dante eccone un'altra estremamente interessante di Gianluca Muraro. "A mio avviso l'horror è qualcosa che attira tutti noi... Perché non fare una conversione di un libro di Stephen King, cosa ne direste di un'avventura grafica di "IT"?". Anche secondo me sarebbe una grandissima idea!
Mi dispiace per Pietro Giannini che ha avuto meno fortuna di me con l'esame di Diritto Privato, in compenso ho appena centrato un 27 in industriale che è stato un vero furto... Non te la prendere, sono tipi di esami troppo soggetti a colpi di fortuna, indipendentemente dal livello di preparazione.
Ringrazio quel vecchio compare di Marko Moniaci che torna puntualmente a farsi sentire... Sì, state tranquilli le lettere le leggo proprio tutte (tranne quelle che proprio sono calligraficamente indecifrabili).
Marco Vianello propone una pagina dedicata ai tre migliori giochi disponibili per ogni genere, la cosa si può fare, ma a nostro avviso non sarebbe affatto una scelta facile. Per quanto riguarda i dati tecnici del gioco questi, quando resi noti, vengono spessi inclusi nel commento (cercheremo di farci in ogni caso più attenzione). Arriviamo adesso al discorso "faccine", che molti di voi vorrebbero vedere presto sostituite dai valori percentuali. Mi dispiace deludervi, ma NON FAREMO COSI', e vi spieghiamo anche il perché: ci sono giù abbastanza contestazione sui globali, che non crediamo assolutamente sia il caso di scendere in ulteriori "diatribe comparative" del tipo "è meglio la tecnica di Agony o quella di Project-X... Se a uno hai dato tot, all'altro quanto gli diamo...", vi assicuro che sarebbe solo un'inutile complicazione. NON è vero che la differenza fra un 83% o un 85% su due giochi diversi rende meglio l'idea di una faccina comunque sorridente, come già detto si deve trattare di qualcosa di puramente indicativo, perché troppo soggettivo o comunque suscettibile a troppe variabili (non continuate quindi a venirmi a dire che è assurdo che Wing Commander e Rolling Ronny e Wing Commander 2 abbiano lo stesso voto (Alessandro Bonanni), o casi simili. E' un discorso fine a se stesso: NON è vero che un gioco che ha preso 92% è rigorosamente migliore di un altro 92%, significa senz'altro che entrambi, nel loro campo, sono due ottimi prodotti); a questo scopo le faccine rendono perfettamente l'idea in maniera estremamente intuitiva, pratica e funzionale. Se comunque ancora non siete dell'idea vorrà dire che ne parleremo nuovamente insieme. Anche se personalmente spero proprio di aver chiarito una volta per tutte il nostro punto di vista.
Chiudiamo con un quiz musicale che mi ricorda la scorsa estate: "Saying I love you, It's not the word I want to hear from You". Ciao.

CONCLUDENDO

Trattandosi del numero "estivo" non posso certo non rivolgermi il mio personale augurio per le ormai prossime vacanze, che va così ad unirsi a quello di Stefano nell'editoriale e a quello di tutta la redazione al gran completo.
Per quanto ci riguarda, purtroppo, il tempo del meritato riposo è ancora piuttosto distante, dobbiamo prima ultimare il numero di Settembre e, almeno fino alla metà di Luglio, saremo nostro malgrado costretti ad affrontare la snervante calura milanese.
Ma quando tutto sarà finalmente pronto verrà anche per noi il tempo di rilassarsi sotto il sole cocente di una qualche isoletta più o meno sperduta in mezzo al mare (ma qualsiasi località va bene, non fa alcuna importanza), dove riprendere la grande varietà di abituali attività estive... In modo da rigenerarsi pienamente per una nuova, avvincente stagione agonistica... Che la forza sia con voi!

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS™

THE ACTION GAME

Disponibile pe

P.C.
AMIGA
ATARI ST
C 64

LucasArts™
Lucasfilm Games™

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
CTO

CAPPELLO
OMAGGIO

http://www.oldgamesitalia.net/

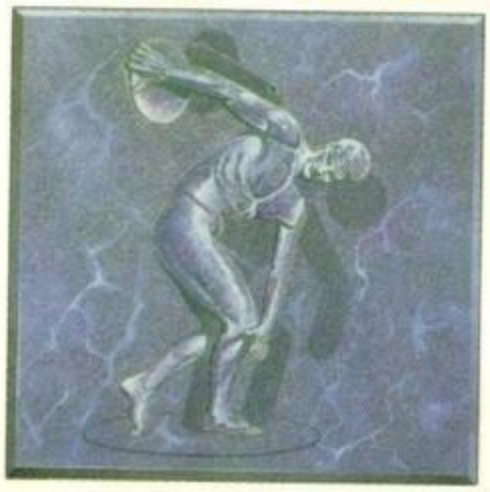
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ocean®

Presenta

THE GAMES '92 ESPAÑA



COMPETI
CON I
MIGLIORI

LA SENSAZIONE DI PARTECIPARE ALLE OLIMPIADI!

OLTRE 30 GARE!
TUTTE le discipline di atletica leggera... animazione stupefacente e azione mozzafiato!

GESTIONE DELLA SQUADRA
Allena i tuoi atleti per la più importante competizione dell'estate.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

L'ALBUM DELLE CELEBRITÀ
Nella confezione la storia dei giochi e delle imprese dei vincitori di tutti i tempi. Possibilità di mettere a confronto le prestazioni dei componenti della tua squadra con quelle dei detentori dei record mondiali.

IL GIOCO DEI GIOCHI

AMIGA. PC & COMPATIBILI

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/